

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

• ΤΕΥΧΟΣ 1

• ΔΡΧ. 400



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

SONY
DISCMAN
D T-SHIRTS

MEGA REVIEW

SIM CITY

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ TEST
FALCON-COMBAT PILOT

PLUS

NEA, ΜΟΥΣΙΚΗ
GRAPHICS, TEST
TIPS, COMPILATION

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• NEVER MIND • FALLEN ANGEL • DRAKKHEN • TURBO OUTRUN
• X-OUT • STAR BREAKER • NORTH AND SOUTH • CAPTAIN FIZZ



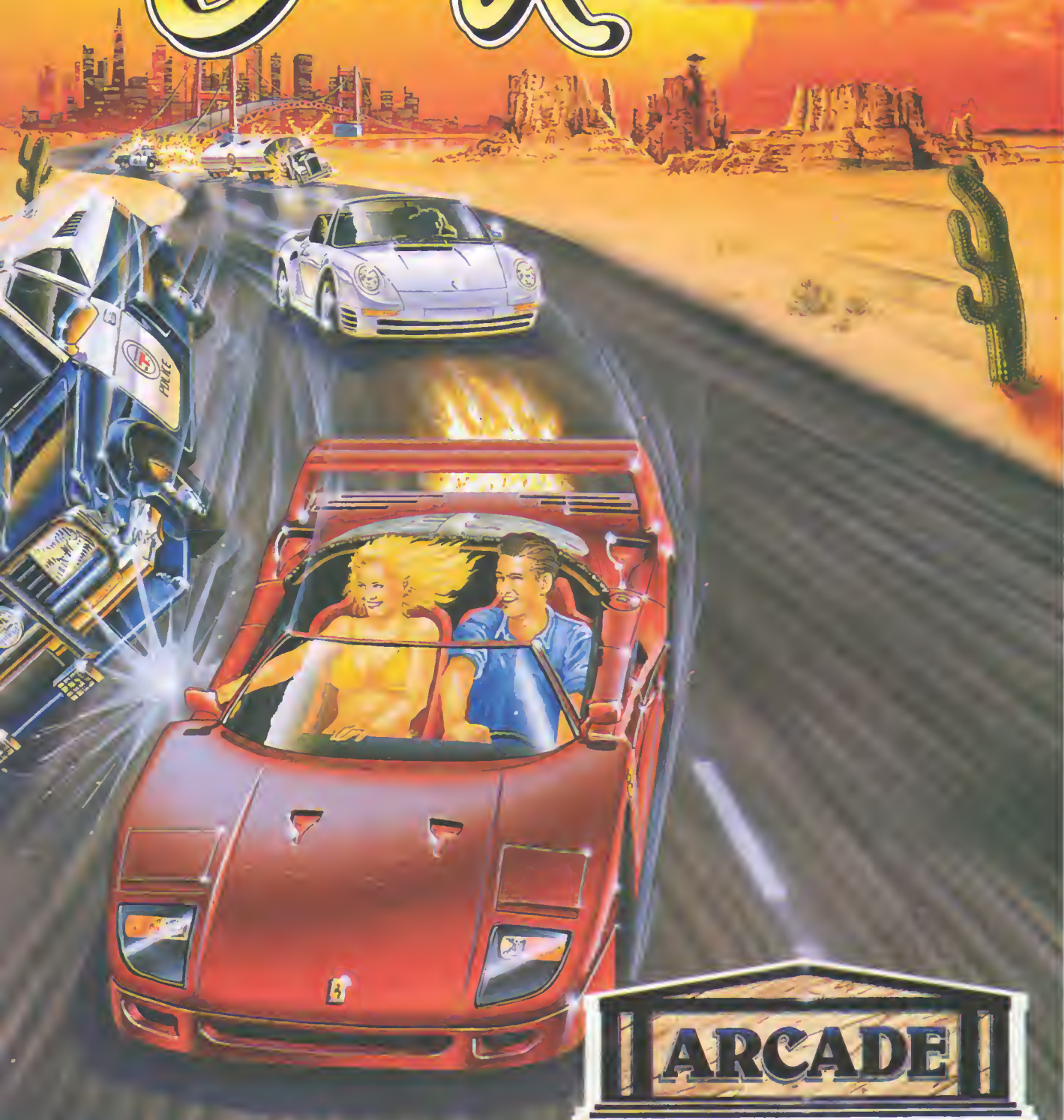
ΓΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΑΥΤΟ
ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΑΛΛΑ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΜΑΣ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΤΗΛΕ-
ΦΩΝΗΣΤΕ Ή ΓΡΑΨ-
ΤΕ ΜΑΣ ΚΑΙ ΘΑ ΣΑΣ
ΣΤΕΙΛΟΥΜΕ ΤΟΝ ΚΑ-
ΤΑΛΟΓΟ ΜΑΣ ΔΩ-
ΡΕΑΝ.



ARCADE E.P.E., Ελασσόνας 3, 35100 Λαμία, Ελλάδα,
Τηλ.: 0231-33390, Fax: 0231-36800, Αθήνα Τηλ.: 2774233

AR

TURBO Out Run



ATHENS: 2774-233

LAMIA 0231/33390

ARCADE-No1 ΣΤΑ COMPUTER GAMES



Αποκλειστικός
Αντιπρόσωπος
DELTA COMPUTERS

Ίκονιου 10-14
Τηλ: 8622657
Fax: 8649775

ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΜΑΣ

Αυτό είναι! Μια νέα διάσταση στο χώρο των Computer Games.
50 Frames το δευτερόλεπτο
350 οθόνες – 132 διαφορετικά τέρατα
13 επίπεδα παράλληλου scrolling
900 KB υπέρτερης μουσικής
2 MB γραφικών συμπιεσμένα σε 2 δισκέτες

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΕΤΑΙ ΠΛΗΡΩΣ ΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΗΣ AMIGA!!

Εκπληκτικό!! Δωρεά T-Shirt σε κάθε παιχνίδι

Screen Shots From Amiga Version

ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ
ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ

ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ
ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ



104.5
FM

Κανάλ, 15

ΕΔΩ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΠΛΗ ΓΡΑΜΜΗ, ΑΛΛΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΟΡΙΖΕΙ. ΣΑΣ ΒΟΜΒΑΡΔΙΖΕΙ ΜΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ, ΣΑΣ ΚΑΛΟΠΙΑΝΕΙ ΜΕ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙΑ. ΑΥΤΟ
ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ; ΠΕΡΑΣΤΕ ΑΥΤΗ ΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΚΙ ΑΚΟΥΣΤΕ ΤΗ ΔΙΑΦΟΡΑ: ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΣΤΗΝ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ, ΣΤΗΝ ΑΔΕΣΜΕΥΤΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗ, ΣΤΟ... ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ.

USER

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 10682 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8234209 - 8234367 FAX: 8237156

ΕΚΔΟΤΗΣ
ΔΡΟΣΟΣ Δ. ΔΡΟΣΟΣ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΥΣΕΡΑΣ
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΚΩΣΤΑΣ ΒΡΟΥΛΑΚΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ
LUIGI SODINI • ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗΣ
ΝΙΚΟΣ ΓΚΛΙΑΤΗΣ • ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΑΣΚΑΛΕΡΗΣ
ΝΑΣΟΣ ΜΑΝΔΑΡΗΣ • ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΛΕΜΕΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΠΙΠΠΗΣ • ΝΙΚΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΥ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ • ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΜΑΚΡΗΣ
ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΙΩΣΗΦΕΛΗΣ • RHYLLIS LAZARIDIS

LAY OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ
ΕΞΟΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΕΩΡΓΙΑ ΜΑΡΑΓΚΟΥ
ΤΜΗΜΑ MARKETING
ΕΛΕΝΗ ΓΚΛΙΑΤΗ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΓΛΥΚΕΡΙΑ ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΥ
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΡΑΝΙΚΟΛΟΠΟΥΛΟΣ
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ

MONTAZ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
ΑΡΗΓΚΡΑΝ Ε.Π.Ε.
ΕΝΘΕΣΕΙΣ

Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ-Ν. ΤΣΟΛΑΚΗΣ, ΑΡΗΓΚΡΑΝ Ε.Π.Ε.
ΦΩΤΟΣΥΝΘΕΣΗ
ΠΛΗΚΤΡΟ-ΑΡΧΕΤΥΠΟ
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
ΛΑΓΟΥΔΗΣ

9
ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ
ΤΟΥ ΕΚΔΟΤΗ

19
ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΟ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ
ORIGINAL

20
N E W S

25

CHALLENGER R/C

30
Η ΓΛΩΣΣΑ C

36

MEGA REVIEW

40
MIDI ΚΑΙ
ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

42
HALL OF FAME

43
GAME REVIEWS

44
REVIEWS

44 NORTH & SOUTH
46 MENACE
48 SNOOKER
49 FALLEN ANGEL
50 STAR BREAKER
52 GHOULS 'N GHOSTS
54 CENTREFOLD SQUARES
VOLLEY SIM
56 TURBO OUTRUN
58 LASER SQUAD
61 CAPTAIN FIZZ
62 MOONWALKER
64 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
65 COMPILATION

ΤΕΥΧΟΣ 1 • ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 1990 •

EPIEXOMENA

68

B O O K S

72

TIPS 'N TRICKS

78

Δ Ι Η Γ Η Μ Α

83

FLIGHT SIMULATION

88

DELUXE PAINT III



95

MAIL ORDER

THE PRICE IS RIGHT



Ηχη
1024

F.M. Stereo

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ ΣΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ



Η ανατολή της τελευταίας δεκαετίας του αιώνα μας, βρήκε την Ελλάδα εν μέσω πρωτόγνωρων εξελίξεων στα μέσα μαζικής ενημέρωσης (δορυφορικά κανάλια, ιδιωτικοί ραδιοφωνικοί σταθμοί, ελεύθερη τηλεόραση). Ήταν φανερό ότι ο χώρος του τύπου δεν μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστος. Έτσι, παρασυρόμενοι από το ρεύμα αυτό, ξεκινήσαμε μια νέα εκδοτική προσπάθεια, έχοντας σαν στόχο να ικανοποιήσουμε τον αναγνώστη που ζητά ένα νέο, σύγχρονο περιοδικό πληροφορικής με καλή ενημέρωση, πολλή και έγχρωμη ύλη, λίγες διαφημίσεις και ενδιαφέροντα θέματα. Το όραμα αυτό πήρε σάρκα και οστά και υλοποιήθηκε μετά από πολύμηνη σκληρή εργασία αρκετών ανθρώπων, που μόνη τους έννοια ήταν η κάλυψη των απαιτήσεων και του πιο δύσκολου αναγνώστη.

Κρατώντας αυτό το τεύχος στα χέρια σας, σίγουρα περιμένετε να διαπιστώσετε και στην πράξη, το κατά πόσο το περιοδικό μας μπορεί να σταθεί στο ύψος των περιστάσεων. Γι' αυτό επιτρέψτε μας με λίγα λόγια να σας ξεναγήσουμε στον υπέροχο κόσμο του USER.

Στην καρδιά του περιοδικού υπάρχει πληθώρα από game reviews για όλα τα γούστα, από arcade μέχρι simulation. Διαβάστε τα και σχηματίστε τη δική σας γνώμη για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ρίξτε μια ματιά και στα previews για να πάρετε μια γεύση του τι θ' ακολουθήσει.

Στη συνέχεια απαντήστε στο ερωτηματολόγιο, διαμορφώστε την ύλη του περιοδικού όπως ΕΣΕΙΣ θέλετε και βοηθήστε μας ν' ανεβάσουμε το USER στην κορυφή.

Διαβάστε την εισαγωγή στα MIDI και την ψηφιακή μουσική και περιμένετε τις παρουσιάσεις των μουσικών πακέτων, των sequencers και ότι άλλων εργαλείων χρειάζεται ο computerized μουσικός. Μπορείτε ακόμα να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στον προγραμματισμό σε C και να μυηθείτε στα μυστικά του GEM. Μπείτε στον υπέροχο κόσμο του Deluxe Paint III και στις φοβερές δυνατότητες animation που προσφέρει.

Στείλτε τα γράμματά σας με ό,τι θέματα σας απασχολούν σχετικά με τον υπολογιστή σας, βάλτε μια αγγελία και ψηφίστε για τα καλύτερα παιχνίδια του μήνα. Ακόμη σας δίνεται η μοναδική ευκαιρία να αγοράσετε οτιδήποτε θέλετε (από δισκέτα μέχρι computer), από το σπίτι σας μέσω του περιοδικού.

Τέλος, μην παραλείψετε να φορέσετε το υπέροχο USER T-Shirt που σας προσφέρουμε με κάθε συνδρομή στο περιοδικό μας.

Γιατί το USER είναι:

ΓΙΑ ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΧΡΗΣΤΕΣ

ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ
ΕΚΔΟΤΗΣ



DRAKKHEN/INFOGRAMES

Σκοπός του Drakkhen είναι να βρεις τα οκτώ διαμάντια και να τα χρησιμοποιήσεις για να καλέσεις τον πρωτογενή δράκο κερδίζοντας έτσι την εμπιστοσύνη αυτού του γιγάντιου τέρατος.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πάνω από 240 δωμάτια, 20 διαφορετικούς τύπους κτιρίων – περιλαμβάνοντας

ναούς, πανδοχεία, στρατόπεδα, παλάτια – 150 διαφορετικά τέρατα που μερικά από αυτά

είναι τρομερά έξυπνα, πάνω από 200 μαγικά κόλπα και πάνω από 100 διαφορετικά αντικείμενα και όπλα που ανήκουν στο μαγικό κόσμο του Drakkhenoid.



Μετα απο μια τρομαχτική μαχη, ένας μεγάλος ιπποτης σκοτωσε τον τελευταίο απο τους δρακους που είχε καταστρεψει την χώρα των Drakkhen. Με την τελευταία του πνοη το τεραστιο πλασμα φώναζε δυνατα τρομοκρατώντας ετσι για τελευταία φορα τους πολίτες αυτης της χώρας. Ετσι αρχίζει η ιστορία ενός εξαιρετικού roleplaying που δημιουργηθηκε απο μια ομαδα, που ίσως περιλαμβανει το μεγαλύτερο ονομα σ αυτου του είδους τα προγραμματα των Gazy Gyax.



Εκτός από αυτά, το Drakkhen περιλαμβάνει μουσικά κομμάτια και κραυγές τεράτων που είναι πράγματι καταπληκτικά.

Το Drakkhen είναι ένα role-playing game πράγματι εντυπωσιακό.

WILD STREETS



Καθώς αναλαμβάνει να καθαρίσει τους δρόμους και να σταματήσει το οργανωμένο έγκλημα στην πόλη, ο σερίφης απαγάγεται από τη Μαφία. Τώρα είναι δική σου δουλειά να τον σώσεις από τη Μαφία και μαζί με αυτόν να την καταστρέψεις.

Έτσι όταν καταφέρεις να τον σώσεις θα σε ακολουθεί σε κάθε βήμα σου και όταν τα πράγματα γίνονται δύσκολα θα σε βοηθάει.



WOLFPACK

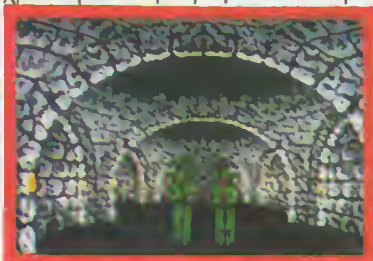
Η ιστορία ξεκινάει στα Νότια Ατλαντικά στα μέσα του 8' Παγκασμίου Παλέμου. Τα Wolfpack προσπαθεί να ξαναδημιουργήσει την αγωνία και τη δράση ενός υπαβρύχιου σε περίοδο παλέμου. Τα παιχνίδια σου δίνει τα δικαιώματα επιλογής ανάμεσα στα ιστορικά σεναρία και σε κάποια σεναρία που μπορείς να δημιουργήσεις μόνος σου χρησιμοποιώντας τα *game construction kit*. Ένα από τα μεγαλύτερα πραταιρήματα του παιχνιδιού είναι ο συνδυασμός της στρατηγικής με τα arcade.

Το Wolfpack περιλαμβάνει μια μεγάλη γκάμα από digitized εικόνες πλαιών, που πραγματικά σε κάνουν να νιώθεις την ένταση και την αγωνία μιας πραγματικής μάχης κάτω από τα νερό.



SEARCH FOR SHARLA

Αν μπορείς να φανταστείς το συνδυασμό των Dungeon Master και Lord's of Midnight τότε θα πάρεις μια ιδέα για το καινούργιο παιχνίδι της Thalamus. Είναι τόσο καινούργιο που δεν έχει τελειώσει ακόμα, μέχρι τώρα περιλαμβάνει 5/2 διαφορετικούς χαρακτήρες για κάθε ένα φεγγάρι από τα δώδεκα που έχεις χρόνο για να βρεις τη Sharla. Η δράση ξεκινάει σ' ένα μέρος κάτω από το έδαφος που ποτέ δεν το έχει δει το φως. Η Thalamus υποσχέθηκε ότι το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τρομερά γραφικά και θαυμάσιο ήχο, θα το έχουμε σύντομα για ST.

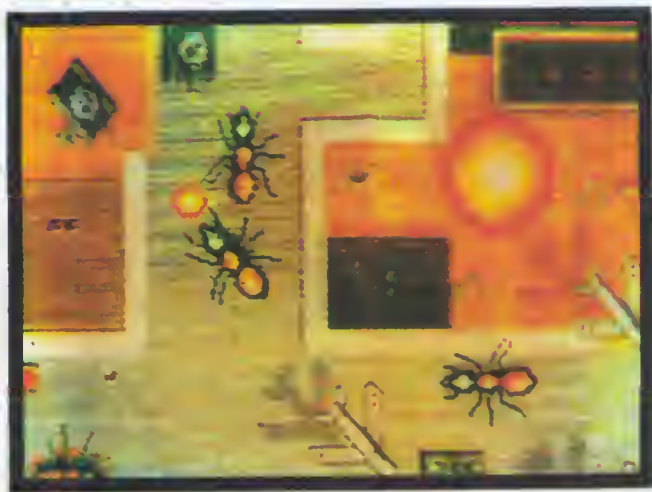


THEME PARK MYSTERY

Είσαι πολύ τυχερός, μόλις κληρονόμησες ένα μαγικό φαράγγι από τον παππού σου. Ποτέ κανείς δεν έχει πάει κεί και εσύ θα είσαι ο πρώτος που θα επισκεφθεί αυτό το άγνωστο μέρος. Ένα σημείωμα σου εξηγεί γιατί ο παππούς σου, που ποτέ δεν τον έχεις γνωρίσει, σε άφησε κληρονόμο. Το θέμα του Park Mystery βασίζεται σε μια φανταστική υπόθεση γεμάτη μυστήριο με εξυπνες παγίδες. Τα γραφικά και ο ήχος είναι επίσης πολύ προσεγμένα.



IT CAME FROM THE DESSERT



αλιότερα η Cinemaware είχε βασιστεί στο 6 Παγκόσμιο Πόλεμο για να δημιουργήσει μια παλιότερη επιτυχία, το **ROCKET RANGER**.

Τώρα έστρεψε την προσοχή της στην ταινία «It came from the Dessert» για να δημιουργήσει το ομώνυμο παιχνίδι.

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε μια τυπική αμερικανική πόλη που τίποτα το

ιδιαίτερο δεν συμβαίνει και το μόνο αξιοσημείωτο είναι το πόσο αποκομμένη είναι από τον υπόλοιπο κόσμο. Το όνομα της πόλης είναι Lizard Breath. Μία νύχτα, ένας μετεωρίτης έπεσε πολύ κοντά σ' αυτήν. Τότε ξεκίνησε μια σειρά από παράξενα γεγονότα και μυστηριώδεις εξαφανίσεις. Εσύ, ένας νέος επιστήμονας που αποφάσισες να λύσεις αυτό το μυστήριο και μέσα από κινδύνους και πιθανόν μέσα από τα σαγόνια των μεγάλων Μυρμηγκιών, πρέπει να σώσεις την πόλη.



ο «It came from the Dessert» περιλαμβάνει 37 διαφορετικές περιοχές και 25 χαρακτήρες που μπορούν ο καθένας ν' αλλάξει σε 23 διαφορετικά πρόσωπα,

που κάνουν το παιχνίδι αυτό πολύ ενδιαφέρον. Το «It came from the



Dessert» είναι ένα παιχνίδι που πραγματικά με εντυπωσίασε.

THE FINAL BATTLE

Το «Final Battle» είναι το αποτέλεσμα

της καλής δουλειάς που έκανε η «Rainbird». Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βρεις τον σατανικό Μάγο Suzor για να πάρεις από αυτόν το μαγικό σπαθί και την ασπίδα που θα σε βοηθήσουν να σώσεις τους δύο φυλακισμένους σου φίλους. Το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να δραπετεύσεις από



το υπόγειο κελί που σε έχει φυλακίσει ο σατανικός μάγος. Τα καλά νέα είναι ότι τις έξι κρυστάλινες σφαίρες, που περιέχουν τη δύναμη με την οποία μπορείς να νικήσεις τον Suzor, τις έχουν οι δύο φίλοι σου. Τα

κακά νέα όμως είναι ότι δεν ξέρεις πού τους έχει φυλακίσει ο Suzor.

Το Final Battle έχει μια μεγάλη συλλογή αντικειμένων που θα συναντήσεις στο δρόμο σου, πολύ καλά γραφικά και μια μπερδεμένη ιστορία.



Το Dark Century άλλη μια δημιουργία του Titus που πραγματικά μας εξέπληξε.

Ο χρόνος που εξελίσσεται το παιχνίδι είναι το μακρινό μέλλον εκεί ελέγχεις ένα μικρό ρομπότ και μαζί με άλλα κρατάς τους ανεπιθύμητους επισκέπτες μακριά από τις αποθήκες πλατίνας, συνάμα κάνεις περίπολο στη γύρω περιοχή ψάχνοντας για ανεπιθύμητους.

Το ρομπότ που ελέγχεις μπορεί να ανιχνεύσει με το ραντάρ του μεγάλες αποστάσεις και με το μεταλλικό του μάτι να βλέπει μέσα από τα αντικείμενα. Το Dark Century έχει πολλές ομοιότητες με το Battlerone και το Beamrider της Activision's.

Τα γραφικά του είναι τρισδιάστατα και το gameplay σπουδαίο που σίγουρα θα μας κρατήσει για μέρες στις οθόνες.

GOLD RUNNER



Κανένα σενάριο ή πληροφορίες σχετικά με αυτό, απλώς μια παλύ γρήγορη ματιά μας έκανε να καταλάβουμε την αρχική ιδέα του παιχνιδιού που είναι η δημιουργία του πιο ρεαλιστικού 3D διαστημικού παιχνιδιού. Ένα παιχνίδι που θα έχει τέτοια επιτυχία για τα home computer όπως τα Star Wars ως ταινία. Το Goldrunner θα κυκλοφορήσει σύντομα σε όλους τους home Computers.

DAMOCLES

Το Damocles είναι το παιχνίδι που όλοι περιμέναμε. Συνδυάζει την ένταση, το φόβο, τα τρισδιάστατα με προσεγμένα χρώματα, γραφικά και την ωραία μουσική επένδυση με μια θρυλική υπόθεση. Σύντομα θα ανακοινωθεί και η έκδοσή του ST (έκδοση για Amiga).





Aν φοντο-

στείς τον εαυτό σου ως υποβρύχιο τότε θα κοιτάξεις τη βασική υπόθεση του X-OUT. Είναι ένα από το πιο γρήγορο και δύσκολο SHOOT 'EM UP που συνδυάζει μια φοντοστική ιστορία με το θουμόσιο γραφικό, τον κολό ήχο και το πολύ ομολό scrolling. Ακολουθείς πιστά το σχέδιο Deep Star που έχει για σκοπό την εξολόθρευση των διοβολικών AGAR. Το παιχνίδι οποτελείται από οκτώ διαφορετικούς levels με 40 διαφορετικούς εξωγήινους, ο-κόμο μπορείς να πουλήσεις και να αγορά-σεις όπλο.

Θα είναι στο χέρι μας τους επόμενους δύο μήνες για ST και για Amiga.



MIDWINTER



Στο Midwinter η δουλειά που έχεις αναλάβει είναι να σώσεις όλο τον πολιτισμένο κόσμο. Εάν δεν είναι πολιτισμένοι θα χάσεις πολύτιμο χρόνο, χάνοντας έτσι πιθανότητες για, επιτυχία στην αποστολή σου. Πριν από όλα αυτά όμως έχει γίνει πυρηνικός πόλεμος και ο ραδιενεργός χειμώνας εξαπλώνεται παντού βάζοντας σε κίνδυνο ακόμα και τη ζωή σου. Έτσι προσπαθώντας να σώσεις τον πολιτισμένο κόσμο θα βρεις τον εαυτό σου, να οκαρφαλώνει σε βουνά, να οδηγεί αμάξι και να αντιμετωπίζει τέρατα που είναι αποτέλεσμα της ραδιενέργειας.

Σύντομα θ' ανακοινωθεί η κυκλοφορία του που θα είναι όπως ξέρουμε για όλα τα home Computer.

LOST PATROL



THE LOST PATROL

Εχετε δει το Platoon, το The Deer Hunter και το Hamburger Hill, τώρα μπορείτε να παίξετε το *The lost Patrol*.

Είσαστε ο αρχηγός επτά ταλαιπωρημένων βετεράνων που θρεθήκατε στα δίσβατα δάση του Βιετνάμ μετά από μια ανώμαλη προσγείωση.

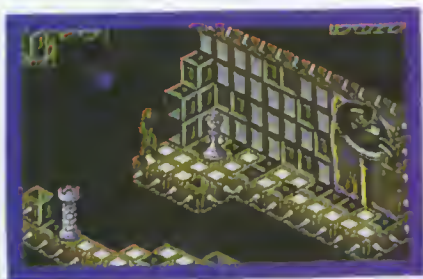
Σκοπός του παιχνιδιού είναι να διαφύγετε αποφεύγοντας τις παγίδες, τους Βιετκόνγκ και τα άγρια ζώα κρατώντας συνάμα το ηθικό των στρατιωτών υψηλό. Ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα αλλά τα γραφικά είναι κάτι το εξωπραγματικό.

Το περιμένουμε για ST και για Amiga τον επόμενο μήνα.

Αν θές να γίνεις Θεός, μπαιρέις να κάνεις λίγη εξάσκηση παίζοντας τα Gravity. Άπλητοι εξωγήινοι τρώνε ήλιους και καταστρέφουν γαλαξίες αφήνοντας πίσω τους τεράστιες μαύρες τρύπες. Για να τα παλεμήσεις έχεις στα χέρια σου ένα διαστημόπλοιο και ένα μεγάλο αριθμό από μικρά τηλεκατευθυνόμενα διαστημόπλοια. Θεός γίνεσαι όταν έρθει η ώρα να δημιουργήσεις καιναύργια πλανητικά συστήματα αντικαθιστώντας αυτά που χάθηκαν. Τα περιμένουμε για PC, ST και για Amiga.

GRAVITY





NEVER MIND PSYGNOSIS

Tο Never Mind αποτελείται από 300 levels που κάθε ένα έχει και από ένα αίνιγμα. Στο Never Mind αυτό που έχεις να κάνεις είναι να μαζέψεις και να ενώσεις τα κομμάτια με το σωστό τους τρόπο μέσα σε κάποια χρονικά όρια. Αυτό στην αρχή φαίνεται εύκολο, αλλά όσο μεγαλώνουν τα levels τόσο αυξάνεται και η δυσκολία του. Τα πρώτα levels έχουν απλές εικόνες με λίγα κομμάτια.

αλλά μόνο 30 δευτερόλεπτα για να τις συμπληρώσεις. Σε πιο δύσκολα levels μπορεί να χρειαστείς μέχρι και 10 λεπτά για να λύσεις το πρόβλημα. Τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο δύσκολα και περιπλοκότερα όταν βρίσκεσαι σε κινούμενες εικόνες.

Ακόμα υπάρχουν έξυπνες εικόνες με παγίδες που το κάνουν ακόμα δυσκολότερο. Το Never Mind είναι ένα δελεαστικό παιχνίδι με ωραία γραφικά.



HIGHWAY PATROL



Η Infogrames κάνοντας μια μεγάλη αλλαγή στο είδος των παιχνιδιών της αναγγέλλει την έκδοση του Highway Patrol II. Ενός νέου 3D driving simulator με εξαιρετική κίνηση και ήχο. Το Highway Patrol είναι μία πολύ καλή μεταφορά από το coin-ops στην Amiga.



CADAVER



ι Birtman Brothers, προγραμματιστές

των Speedball και Xenon II ξεκινώντας με στόχο τους τη φαντασία δημιούργησαν ένα νέο παιχνίδι βασισμένο σε μια παλιότερη έκδοση, το Cadaver. Το Cadaver συνδυάζει τη φαντασία, τα εντυπωσιακά γραφικά μαζί με την ταχύτητα και τη δυσκολία ενός arcade.

Στα παιχνίδια ο ήρωάς μας είναι ένας μεσαιωνικός ιππότης που έχει σαν στόχο να βρει και να εξαντώσει ένα μανιακά δαλοφόνο που κρύβεται σε ένα σχανές κάστρο. Το Cadaver περιλαμβάνει μία σειρά από 30 ισομετρικά δωμάτια που πρέπει να εξερευνήσεις χρησιμοποιώντας τα joystick για να χειριστείς τα μαγικό κάλπα και τα όπλα που διαθέτεις.

Η μοναδική διαφορά μεταξύ του Cadaver και του παλιότερου FRP είναι ότι η νέα έκδοση δεν είναι καθόλου ανιαρή.

MANCHESTER UNITED

Το πιο φημισμένο club ποδοσφαίρου είναι αυτό που θα πάρει τ' όνομά του από μια φημισμένη ομάδα. Το ίδιο κάνει και η Krisalis γι' αυτό το παιχνίδι. Η arcade δράση του παιχνιδιού εξελίσσεται σ' ένα πολύ ομαλό scrolling που περιλαμβάνει πάνω από 15 οθόνες και στην αριστερή μεριά ένα μικρό χάρτη που μπορείς να δεις σε ποιο μέρος είναι οι συμπαίκτες σου και αντίπαλοι για να πράξεις ανάλογα.

Η δράση ελέγχεται από ένα διαιτητή, τους επόπτες που μπορούν να σου δώσουν φάουλ, πέναλτυ και όλα τα σχετικά.



Ενα από τα πιο σημαντικά ατού του παιχνιδιού είναι τα replay των φάσεων όταν έχεις βάλει γκολ. Ακόμη μπορείς να διαβάσεις τα προγνωστικά για τον αγώνα στην Daily Sport και να γίνεις ταυτόχρονα και ο προπονητής της ομάδας.

Στην πίσω μεριά της οθόνης μπορείς να δεις το χρόνο που απομένει για τον αγώνα και το σκορ. Το παιχνίδι σε συνδυασμό με τα καλοσχεδιασμένα γραφικά, το θαυμάσιο ήχο, τα ωραία εφέ των φιλάθλων και το θαυμάσιο scrolling δίνουν στον παίκτη την αίσθηση του αληθινού ποδοσφαίρου. Το Manchester θα κυκλοφορήσει σύντομα.

94.5

me Stereo



1ος

πρωτος σε ακροαματικότητα
ιδιωτικος ραδιοσταθμος στη Β. Ελλαδα

ΡΑΔΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

ΜΕΡΙΚΟΙ ΤΟ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ...

ORIGINAL!

ΤΟΥ Γ. ΚΟΥΣΕΡΑ

Ο δεκαεξάχρονος νεαρός μπήκε με άνεση στο άδαιο computer shop. Το διέσχισε με σταθερά, σίγουρα βήματα και σκούνηξε τον πωλητή που είχε μισοκοιμηθεί με το joystick στο χέρι, έπειτα από την εξαντλητική – αλλά και χωρίς αποτέλεσμα – προσπάθειά του να ισοφαρίσει την Amiga στο Kick Off (για όσους ενδιαφέρονται για το τελικό σκορ, Amiga-Πωλητής: 3-2). «Μήπως έχετε το KING'S QUEST IV;» «Ναι, αλλά δεν κάνουμε αντίγραφα φίλε», είπε άχρωμα ο πωλητής που από το πρωί είχε δει δεκάδες τέτοιους τύπους να έρχονται για κόπες. «Μα το θέλω αυθεντικό», τον κεραυνοβόλησε ο νεαρός χαμογελώντας αφοπλιστικά. Ο πωλητής ξεροκατάπιε, γούρλωσε τα μάτια και τον κοίταξε περίεργα. «Κοστίζει επτά χιλιάδες δραχμές», είπε. «Εντάξει, θα το πάρω», απάντησε ο νεαρός πελάτης που έβγαλε τα χρήματα από το πορτοφόλι του και πλήρωσε στο ταμείο, δίνοντας τη χαριστική βολή στο δύστυχο πωλητή.

Όχι, όχι, δεν είναι απόσπασμα από έργο επιστημονικής φαντασίας. Είναι πραγματική σκηνή από τη Στουρνάρα του 1990! Κι αν σας φαίνεται ότι είναι αδύνατο να δώσει κάποιος τόσα χρήματα για να πάρει ένα παιχνίδι, σας πληροφορώ ότι κάνετε λάθος. Οι χρήστες που έχουν αρχίσει να επιμένουν... αυθεντικά, αν και λιγοστοί ακόμα, αποτελούν ένα ελπιδοφόρο δείγμα (άγνωστο μέχρι πρότινος) για τον σωστό καταναλωτή του αύριο.

Κάνοντας μια βόλτα στα μαγαζιά, θα σας δοθεί η εντύπωση ότι η αντιγραφή βρίσκεται στις δόξες της. Κι όμως, αγαπητοί αναγνώστες, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, η πραγματικότητα κάτω από την επιφάνεια είναι διαφορετική. Η πειρατεία του software (και κυρίως των παιχνιδιών) περνάει βαθιά κρίση, η οποία την εποχή αυτή κορυφώνεται και ίσως αυτό αποδίδει οριστικά μοιραίο για τους επίδοξους αντιγραφείς.

Πρώτα απ' όλα έχουν αρχίσει να γίνονται έντονα αισθητά τα μειονεκτήματα που συνεπάγεται η μακροχρόνια... επίδοση στην πειρατεία. Τα προβλήματα στις κόπες εμφανίζονται όλο και συχνότερα (τρεις στις δέκα είναι ελαττωματικές – αν όχι περισσότερες). Αυτό προκαλεί αγανάκτηση στους χρήστες που αναζητούν λύση στην εγγύηση που προσφέρει το αυθεντικό πρόγραμμα. Ένα άλλο κίνητρο (ή αντικίνητρο, ανάλογα με την οπτική γωνιά που βλέπετε τα πράγματα) είναι ο φόβος της... μόλυνσης. Οι πάσης φύσεως ιοί (viruses) έχουν κατακτήσει μάλιστα χειρότερη κι από το AIDS και η αλόγιστη αντιγραφή ευνοεί ιδιαίτερα την εξάπλωσή τους. Και πάλι εδώ το original software αντιπροτείνει σιγουριά και ασφάλεια με virus-free δισκέτες. Επιπλέον, ολοένα και αυξάνονται τα πολύπλοκα, εγκεφαλικά και σοφιστικά παιχνίδια, τα οποία συνοδεύονται από μη ευκαταφρόνητα manuals που είτε δεν φωτοτυπούνται είτε απαιτούν ζελατίνες, ειδικές διαφάνειες ή άλλα οπτικά tricks (και tips) για να διαβαστούν. Το αποτέλεσμα χωρίς αμφιβολία είναι πρόσθετος πονοκέφαλος για τον χρήστη της κόπιας.

Τα βάσανα όμως για τους παράνομους (πωλητές κι αγοραστές) δεν σταματούν εδώ, αλλά μόλις τώρα αρχίζουν!! Ναι, καλά διαβάσατε, υπάρχουν φρέσκα, χειρότερα νέα. Οι επίσημοι αντιπρόσωποι ξένων εταιριών έχουν αρχίσει να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες αυτοάμυνας που τους παρέχει το καινούριο βελτιωμένο νομικό πλαίσιο (νόμος 1805/88). Οι ποινές προκαλούν δέος: Η αντιγραφή θεωρείται κακούργημα (!) και οι πολυτελείς φυλακίσεις δεν εξαγοράζονται. Ήδη οι πρώτες μηνύσεις έχουν γίνει και έχουν πέσει και οι πρώτες «καμπάνες». Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι οι αντιπροσωπείες – αν και ανταγωνίζονται η μία την άλλη στην αγορά – τείνουν να ενωθούν μπροστά στην κοινή απειλή (διάβαζε πειρατεία). Ήδη έχουν γίνει οι πρώτες αναγνωριστικές επαφές και συνεννοήσεις και όλοι συμφωνούν σε ένα πράγμα: ότι πρέπει να δοθεί οριστικά τέλος στην ιστορία αυτή. Θα πρέπει μάλιστα να έχετε προσέξει κάποιες σχετικές ανακοινώσεις στον τύπο της πληροφορικής τους τελευταίους μήνες, που προσυπογράφονται από τις πιο γνωστές εταιρίες.

Σύμφωνα με έγκυρες πληροφορίες, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να δημιουργηθεί ειδικός φορέας από τις εταιρίες αυτές, που θα ασχολείται αποκλειστικά με θέματα προστασίας των νόμιμων δικαιωμάτων πάνω σε προγράμματα υπολογιστών και φυσικά με την πάταξη της αντιγραφής. Αυτά είναι τα νέα στα οποία αναφέρθηκα παραπάνω και δεν νομίζω να υπάρχει κανείς που να υποστηρίζει ότι δεν είναι άσχημα για τους πειρατές.

Όμως φίλοι μου, πέρα απ' όλα αυτά, είμαι βέβαιος ότι το ερώτημα που σας απασχολεί αυτή τη στιγμή είναι ένα: «Εμείς, οι καταναλωτές, θα κερδίσουμε ή θα χάσουμε; Γιατί να δίνουμε δύο και τρεις χιλιάδες για ένα παιχνίδι, τη στιγμή που με πεντακόσιες δραχμές μπορούμε να βρούμε μια κόπια;» Η απάντηση είναι απλή αλλά και σκληρή ταυτόχρονα. Οι τιμές των αυθεντικών παιχνιδιών δεν είναι ψηλές, αν λάβει κανείς υπ' όψη του το κόστος παραγωγής και τις αντίστοιχες τιμές του ευρωπαϊκού χώρου. Απλώς, εμάς μας φαίνονται τέτοιες, γιατί έχουμε συνηθίσει χρόνια τώρα στις τιμές των αντιγράφων. Πρέπει να είμαστε ειλικρινείς και να μην απορρίπτουμε τη σωστή λύση απλά και μόνο επειδή δεν μας συμφέρει. Συλλογιστείτε ένα πράγμα: θα σας άρεσε μετά από κόπους, προσπάθειες και ξενύχτια πολλών μηνών να δείτε το αποτέλεσμα της δουλειάς σας να κυκλοφορεί σε κόπες και να μπορεί να το αγοράσει ο οποιοσδήποτε πανεύκολα σε εξευτελιστική τιμή; Είμαι σίγουρος πως η απάντησή σας είναι όχι. Εξάλλου να είστε βέβαιοι πως ο υγιής και θεμιτός ανταγωνισμός μας οφελεί όλους και εσείς, το αγοραστικό κοινό, μπορείτε να πιέσετε για ακόμη καλύτερη ποιότητα και χαμηλότερες τιμές.

Σκεφτείτε τα λοιπόν όλα αυτά, λογαριάστε και τα πρόσθετα πλεονεκτήματα που απαρίθμησα παραπάνω (συσκευασία, manual, υποστήριξη, «καθαρές» δισκέτες κ.α.) και ανακαλύψτε τη μαγεία του αυθεντικού προγράμματος. Ήδη, αρκετοί το προτιμούν original!



ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ!

Εχοντας ρημάξει όλα τα 8-bit και 16-bit home computers, οι πειρατές έχουν συγκεντρώσει τώρα το ενδιαφέρον τους στις κονσόλες παιχνιδιών...

Τα αντίγραφα των Nintendo και PC Engine cartridges έχουν κατακλύσει την Ευρώπη και πωλούνται σαν νόμιμα παιχνίδια. Οι πειρατές φαίνεται ότι έχουν βρει πολλούς τρόπους να αντιγράφουν τα τσιπάκια της ROM μέσα από τα cartridges της κονσόλας, και να κάνουν διανομή σε όλον τον κόσμο.

Οι έξυπνες εταιρείες της Άπω Ανατολής έχουν καταφέρει να ληλατήσουν τα παιχνίδια των PC Engines και Nintendo, χρησιμοποιώντας φτηνά εξαρτήματα με τα οποία μπορούν να αντιγράφουν τις ROM.

Όμως το πιο ανησυχητικό από όλα είναι το ότι τέτοια εξαρτήματα αρχίζουν σιγά-σιγά να κυκλοφορούν και στην Ευρώπη.

Αυτά λοιπόν τα "περιφερειακά αντιγραφής" λειτουργούν διαβάζοντας τα δεδομένα από την ROM του παιχνιδιού, στην μνήμη ενός home computer.

Η βασική ROM αφαιρείται από το computer και τοποθετείται μια κενή EPROM (electrically programmable read-only memory).

Τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στην μνήμη τότε ξαναγράφονται στο νέο chip.

Το πρόβλημα που προκύπτει είναι να σχεδιαστεί μια μονάδα cartridge η οποία να συνδέεται με την σχετική κονσόλα και να υποστηρίξει την EPROM. Όμως για τους υπερεπινοητικούς πειρατές αυτά τα μικροπροβλήματα ξε-

περνούν αν όχι εύκολα, όμως πολύ γρήγορα.....

Είναι γνωστό ότι στην Αγγλία το service των PC Engines πολλαπλασιάζει μη αυθεντικά αντίγραφα των παιχνιδιών.

Πριν από λίγες εβδομάδες διέθετε αντίγραφο του Tiger Heli.

Σύμφωνα με τον υπεύθυνο, Robert Zengalli, ο λόγος αυτής της ανορθόδοξης πώλησης, ήταν ότι τα επίσημα αντίγραφα είχαν τελειώσει.

Για να μην νομίζετε ότι αυτά γίνονται μόνο στην πατρίδα μας.

Τα προγράμματα των PC Engines και οι κονσόλες, είναι σχετικά δύσκολο να αποκτηθούν. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχει μια μοναδική ευκαιρία για τους πειρατές, να αποκτήσουν μεγάλα κέρδη μέσα από τις υπέρογκες πωλήσεις που κάνουν.

Έχουν την δυνατότητα να πουλήσουν τα προγράμματά τους, σε οποιαδήποτε τιμή μπορούν να αντέξουν οι πιθανοί καταναλωτές. Και γιατί αυτό; Διότι λόγω της έλλειψης που υπάρχει από τα αυθεντικά, οι πειρατές έχουν πρακτικά το μονοπώλιο.

Η Nintendo λέει ότι θα κινήσει διαδικασίες, για όποιον αντιγράφει τις cartridges της. Μα όταν θα θελήσει να αντιμετωπίσει πραγματικά το πρόβλημα, θα δει κυριολεκτικά μπροστά της ένα μαμούθ. Οι περισσότεροι από τους πειρατές, εδρεύουν και εργάζονται σε σκοτεινά δωμάτια, του Hong Kong.

Θα μπορέσει άραγε να τα βγάλει πέρα μαζί τους;

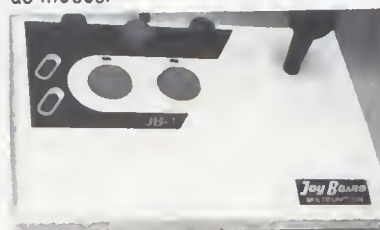
ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ ΝΕΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΑΠΟ ΤΗΝ LASE...

Lase

- Η γνωστή εταιρία περιφερειακών και αναλωσίμων LASE, παρουσίασε μία καινούρια πρωτότυπη κονσόλα joystick, η οποία πέρα από τα πολλά φωτεινά αήματα κατεύθυνσης και fire διαθέτει και μία καινοτομία. Τα autofire είναι προγραμματιζόμενα ώστε οι gamers να πετύχουν τους επιθυμητούς ρυθμούς fire για μεγάλα ακορ. Η καναόλα αυνεργάζεται με όλους ταυ τύπους υπαλογιστών.
- Δύο διακοί από teflon λειτουργούν σαν περιατρεφόμενη βάση που μπορεί να ακώσει ακόμα και μια βαριά τηλεόραση! Ένα πανέξυπνο ιταλικό προϊόν.
- Τέρμα στην ταλαιπωρία της αποθήκευσης διοκετών σε καυτιά και κουτάκια. Η

"Tanker" προσφέρει παλύ μεγάλες χωρητικότητες (300 θέσεις), ξύλινη αυρταρωτή κατασκευή με κλειδί και μεγάλη ευχρησία.

- Ένα απλό καλώδιο SCART δίνει στους χρήστες του 6128, της Amiga και του ATARI ST τη δυνατότητα να αυνδέσουν τον υπολογιστή τους με την τηλεόραση.
- Τέλος διατίθεται το αναλογικό joystick της Quick Shot για IBM και αυμβατούς. Πέρα από τις κλαϊκές δυνατότητες, το joystick αυτό μετατρέπεται και σε mouse.



ΚΑΙ ΤΩΡΑ... SUMO!

Η γνωστή εταιρεία Micrograse ανακοίνωσε την πρόθεσή της να κατασκευάσει ένα παιχνίδι που θα έχει σαν κύρια θέμα του τους πια... πλαδαρους παλαιστές που γνώρισε πάτε ο κόσμος. Πράκειται για την παλη Suma (πράσφατα η τηλεόραση μετέδωσε κάπαια στιγμή-τυπα) άπαι δύο τεράστια αντίπαλοι προσπαθούν να βγάλουν ο ένας τον άλλον έξω από ένα κύκλο. Το παιχνίδι θα ενσωματωθεί στη σειρά Oriental Games (που θα διατίθεται σύντομα) και θα περιλαμβάνει κι άλλες φιγούρες όπως ειδικούς του Kendra και του Kung Fu καθώς επίσης και τους φημισμένους μαχητές της Ταϊλάνδης. Τα αλάγκαν με το οποίο συνάδεύεται η σειρά, σύμφωνα με δηλώσεις της Julia Saambes είναι: "Kick em where you can" (χτύπα τους άπαι μπάρεις)!! Let's ... Suma, λαιπάν!



ΗΡΘΕ ΤΟ RACEMAKER



Ενα ακόμη joystick, που όμως δεν έχει σχέση με αυτά που έχουμε συνηθίσει, προστέθηκε στην ελληνική αγορά.

Το όνομα αυτού RACEMAKER κι αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το επαναστατικό σχήμα του (πιλοτήριο αεροσκάφους").

Τα συγκεκριμένα προϊόν της EUROMAX ELECTRONICS LTD. απευθύνεται κυρίως στους λάτρεις των FLIGHT & DRIVING simulations και υπόσχεται να προσθέσει μια νέα δόση ρεαλισμού στην αδήγηση της αγαπημένης σας race ή στην εκτέλεση επικινδύνων αποστολών πετώντας με το πλάνο F16!!

Το RACEMAKER είναι μία πολύ άμφορη και πρωτότυπη κατασκευή και πιστεύουμε πως οι τυχεροί gamers που θα το αποκτήσουν θα μείνουν πολύ ευχαριστημένοι.

Το RACEMAKER διατίθεται από την DELTA COMPUTERS, ΙΚΟΝΙΟΥ 10, ΤΗΛ: 8622657.

ΝΕΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ DELTA

Η Delta Computers, γνωστή στον χώρο σαν εισαγωγική εταιρία, αποφάσισε να στραφεί αλσκληρωτικά στην αγορά των παιχνιδιών. Όλα της το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην αντιπρασώπωση στην χώρα μας επώνυμων ξένων εταιριών από την χώρα των games. Ήδη ανακαινώθηκε το κλείσιμο της συμφωνίας με τις εταιρίες software PSYGNOSIS, INTERCEPTOR και SCREEN 7. Ακόμη δύο από τα μεγαλύτερα ανάματα στον χώρο των joystick, την KONIX και την EUROMAX. Ο υπεύθυνος της εταιρίας κος Γιάννης Δελής μας υπασχέθηκε πως έπεται και συνέχεια με άλλα, τρανταχτά ανάματα.

Στάχος της εταιρίας είναι η καθιέρωση της στην χώρα των games σαν μιας από τις σοβαρότερες αντιπρασώσεις. Η διακίνηση των πραϊντών της θα γίνεται μέσω της χανδρικής πώλησης σε ένα δίκτυο καταστημάτων σε όλη την Ελλάδα, ενώ υπάρχει και η σκέψη για τη δημιουργία ενός mail order συστήματος μελλοντικά. Ακόμη θα υπάρχει χώρος επίδειξης και εξυπηρέτησης πελατών ενώ στα αυνεργαζόμενα καταστήματα θα μαϊράζεται διαφημιστικά υλικά.

Το τηλέφωνο της Delta Computers είναι 8622657 και τα fax 8649775.

Η EASYTECH ΥΠΟ ΝΕΑ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

Η γνωστή σε όλους εταιρεία EASYTECH λειτουργεί από τον ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟ υπό νέα διεύθυνση. Ο υπεύθυνος της εταιρείας Κος Κώστας Διαουρής μας είπε ότι θα συνεχίσει το δημιουργικό έργο και την μέχρι τώρα ανοδική πορεία της εταιρείας. Μας υποσχέθηκε να μας παραχωρήσει σύντομα μια συνέντευξη γύρω από τον χώρο των μεταχειρισμένων υπολογιστών. Για όσους αναγνώστες δεν γνωρίζουν την "EASYTECH" τους πληροφορούμε ότι πρόκειται για μία εταιρεία με παράδοση

στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ και Περιφερειακών από το 1987. Η σωστή σχέση με τον πελάτη η άμεση παράδοση των μηχανημάτων σε συνάρτηση με τις πολύ χαμηλές τιμές και προσφορές κάνουν την EASYTECH κυριολεκτικά ασυναγώνιστη. Μέσα στους επόμενους μήνες πρόκειται να γίνει ακόμα μεγαλύτερη εταιρεία ανοίγοντας υποκατάστημα στην Θεσσαλονίκη για να εξυπηρετηθεί και η αγορά της Βόρειας Ελλάδας. Για όσους ενδιαφέρονται να αγοράσουν ένα καλομεταχειρισμένο υπολογιστή με τεχνική κάλυψη και βέβαιη υποστήριξη ή για όσους θέλουν να ανταλλάξουν τον υπολογιστή τους ή περιφερειακά τους με κάτι καλύτερο τότε το τηλέφωνο της εταιρείας θα τους είναι χρήσιμο. Είναι το 6438784. Και φυσικά να περάσουν από τα κεντρικά γραφεία από τα οποία βρίσκονται στην οδό ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188 στην ΛΕΩΦΟΡΟ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ. Το USER εύχεται καλή επιτυχία στον νέο ιδιοκτήτη της EASYTECH.



COMPUTERS



ΟΙ Η/Υ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟΙ ΓΙΑ ΣΑΣ

Από μια πρόσφατη μελέτη που έγινε στο Πανεπιστήμιο του Νότιγγχαμ, προέκυψε ότι η εξάρτηση από τους υπολογιστές μπορεί να αποδειχτεί θεροπευτική για όσους παύουν να έχουν δυσκολία στην επικοινωνία με τους άλλους και γενικά υποφέρουν από προβλήματα ψυχολογικά και κοινωνικής ένταξης. Τα αποτελέσματα δημοσιεύτηκαν στο βιβλίο "Computer Addition?" που έγραψε η καθηγήτρια,



Margaret Shotton. Η μελέτη ξεκίνησε με αρχικό στόχο να διαπιστωθεί αν και κατά πόσο η εξάρτηση από τους Η/Υ είναι επιβλαβής για την κοινωνική συμπεριφορά και ανόπτυξη. Εθελοντές που δέχτηκαν ότι εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τους υπολογιστές συγκρίθηκαν με άλλες ομάδες που απαρτιζόνταν από μη εξαρτημένα άτομα καθώς και από ανθρώπους που δεν είχαν υπολογιστή. Όπως αναμενόταν, τα άτομα με εξάρτηση (αυτήτως κολομαφωμένοι άνδρες), σπαταλούσαν περισσότερο υπολογιστικά χρόνια από τους άλλους, αλλά βρέθηκε ότι προσπαθούσαν να αξιολογήσουν την ώρα τους για εξερεύνηση και ουσιαστική (χωρίς όμως να έχουν συγκεκριμένους τελικούς στόχους στο μυαλό τους). Διεξαδικές αναλύσεις έδειξαν ότι οι άνθρωποι αυτοί είχαν ως επί το πλείστον άσχημη παιδική ηλικία, δεν μπορούσαν να δημιουργήσουν ικανοποιητικές σχέσεις και επαφές και έτειναν να γίνουν αντιδραστικοί χαρακτήρες. Πάντως ορκίζονται ότι τα εθελοντές οιαθόνονταν αρκετά ευχαριστημένοι από την εξάρτησή τους (!) και ένιωθαν ότι τα πλεονεκτήματα που πρόσφεραν η χρήση υπολογιστών υπερκόλυπαν τις αρνητικές επιπτώσεις. Οι περισσότεροι διευρύνουν τον κοινωνικό τους κύκλο, κερδίζουν σε εμπιστοσύνη και σεβασμό και βελτιώνουν τις επαγγελματικές τους προοπτικές. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι οι υπολογιστές προσφέρουν μια διέξοδο στη νοημοσύνη υψηλού επιπέδου, στην περιέργεια και στην πρωτατυπία.

SCHNEIDER EURO PC II

Η κοινούργιο έκδοση του EURO PC της SCHNEIDER κυκλοφορεί τώρα στην Ελλάδα με αυξημένη μνήμη RAM στα 768 KB και με δυνατότητα σύνδεσης βοηθητικού επεξεργαστή.

Ως γνωστό το EURO PC διαθέτει επεξεργαστή 8088 στα 10MHz, κάρτες γραφικών Hercules και CGA, μια παράλληλη και μια σειριακή έξοδο, διακέρτα 3 1/2 και πληκτρολόγιο συμβατό με AT.

Ακόμα, υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης σκληρού δίσκου 20MB, mouse και joystick.

Κατά το 1989 ο EURO PC αποδείχτηκε ένα από τα δημοφιλή συμβατά στην κατηγορία του κυρίως λόγω της αξιοπιστίας του, και της φιλικότητας του μηχανήματος προς τον χρήστη σε συνδυασμό με την ποιότητά του και της πρασιτικής τιμής του.

Η πορεία του EURO PC II ανομένεται ότι θα είναι εξίσου επιτυχής τον καινούργιο χρόνο. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην COM QUEST AEBE, τηλ.: 9028-336 Λεωφ. Συγγρού 3, που αντιπροσωπεύει αποκλειστικά την SCHNEIDER στην Ελλάδα.

ΕΝΑ ΠΟΝΤΙΚΙ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ...

Η αμερικανική εταιρεία Practical Solutions κατασκεύασε ένα νέο ποντίκι, που βασίζεται σε έναν 8-bit CMOS επεξεργαστή που τρέχει στα 12MHz. Τα βασικά του χαρακτηριστικά είναι ότι λειτουργεί όχι με καλώδιο αλλά με υπερευθρε ακτίνες και ότι συνεργάζεται χωρίς πρόβλημα με Macintosh Plus, SE και II, με όλα τα μοντελά της Amiga και με τη σειρά ST της ATARI! Η διακριτικότητα φτάνει τα 200 dpi και η ταχύτητα τα 60 εκατοστά ανά δευτερολεπτό. Το ποντίκι τροφοδοτείται από 2 μπαταρίες και περιεχει κυκλώματα χαμηλής κατανάλωσης ισχύος που ενεργοποιούνται μετά από 2 λεπτά ηρεμίας. Επίσης μετά από 10 λεπτά το ποντίκι κλείνει μόνο του την τροφοδοσία! Η τιμή του στην Αμερική είναι 150 δολάρια.

ΚΑΘΟΣΑΣΤΕ ΑΝΑΠΑΥΤΙΚΑ; ΑΝ ΝΑΙ, ΑΠΟΓΕΙΩΝΟΜΑΣΤΕ

Είναι η καινούρια τρέλα! Είναι αυτό που ονειρευόμασταν....

Και όμως έγινε πραγματικότητα. Λέγονται εξομωιωτές και ως προς το αγγλικότερο: Multi Systems και κάνουν τα πάντα (μόνο καφέ δεν πίνουν...)

Εκτός από την βασική μονάδα που είναι η κονσόλα παιχνιδιού, οι καινούριες τρελές αυτές παιχνιδιομηχανές της KONIX αποτελούνται από μια δυναμική (αλλά και αναπαυτική) καρέκλα και μια μεγάλη ποικιλία πρόσθετων αξεσουάρ, το οποίο έχουν την δυνατότητα να τα κάνουν όλα.....

Είναι ο πιο καινούριος και μοντέρνος τρόπος διασκέδασης.

Το Multi System υπάρχει σε πολλές παραλλαγές και κοστίζει γύρω στις 220 λίρες στην Αγγλία (κάπου 59.000 δραχ.) για την καρέκλα και άλλα τόσα για την βασική μονάδα.

Έφτασε στα αυτιά μας ότι στην Ελλάδα θα καταφτάσουν μέσα στο 1990. Αναμείνεται λοιπόν.....

Η βασική κονσόλα θα ανταγωνίζεται τις Sega Megadrive και θα συνεννόεται επίσης με 16-bit τεχνολογία και με PC Engines.

Η κονσόλα της Konix έχει έναν επεξεργαστή 8086 που είναι αφιερωμένος, σε περιστροφές, γραφικό και ήχο.

Η Konix έχει αρχίσει να πουλάει τις παιχνιδιομηχανές της από τα περασμένα Χριστούγεννα στην Αγγλία. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι θα πωλούνται όλα τα περιφερειακά μαζί. Αυτά δεν τα έχουν στα χέρια τους ούτε και οι ίδιοι οι κατασκευαστές των εξομωιωτών.

Οι τροποποιήσεις που αναμένεται να γίνουν ακόμη στο σύστημα Konix περιλαμβάνουν και επανααρχείωση της μονάδας ελέγχου. Προς το παρόν δεν έχουν καταφέρει να φτιάξουν αυτό που πολλοί παίκτες θα ήθελαν να έχουν στα χέρια τους. Ένα σφυρί για να ξεσπούν στην παιχνιδιομηχανή όταν μετά από πολλές ώρες παιχνιδι βριάζονται σε καταστροφή απόγνωσης! Θα υπάρξουν επίσης και ορισμένα προβλήματα όσον αφορά την έκδοση του όλου συστήματος...

Προς το παρόν υπάρχει πρόβλημα με την βάση της καρέκλας που όπως κινείται κοντά στο πάτωμα, είναι πολύ επικίνδυνο να το ξύνει... Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι θα ξυπνήσετε όποιον κοιμάται στο κάτω πάτωμα και ότι θα χαλάσετε τα παρκέ της μητέρας σας...

Το δεύτερο πρόβλημα αντιμετωπίζεται. Αλλά όσον αφορά το πρώτο, αν αυτός που κοιμάται είναι ο πατέρας σας ή ο ακύλος του απιτιού σας, όπως και να έχει, το αποτέλεσμα θα είναι να ξυπνήσει και η υπόλοιπη γειτονιά... Και τότε πώς θα τα βγάλετε πέρα;... Όλα αυτά θα πρέπει να ξεπεραστούν πριν από την τελική έκδοση του προϊόντος και την κυκλοφορία του στην αγορά, έτσι ώστε να μην απογοητευτούν οι ενδεχόμενοι αγοραστές.

Η Konix έχει αρχίσει μια εντατική διαφημιστική καμπάνια, λίγο πριν από τα Χριστούγεννα, έτσι ώστε να κεντρίσει το ενδιαφέρον όλων, γύρω από τα Multi Systems και τα περιφερειακά τους.

Ήταν να χρησιμοποιηθεί το σλόγκαν "Κάντε εμπειρία την πραγματικότητα" σε όλη τη διαφημιστική εκστρατεία, αλλά λόγω των προβλημάτων της προαφοράς των προϊόντων, η καμπάνια έχει επανεξεταστεί και δεν θα βγει στο αέρα, πριν από το τέλος του χρόνου.

Ο Michael Baxter της Solution P.R. ο οποίος θα είναι υπεύθυνος της διανομής των Multi Systems της Konix, επιμένει ότι: "Δεκάδες χιλιάδες μονάδες είναι διαθέσιμες για να ικανοποιήσουν την ήδη υπάρχουσα καταναλωτική ζήτηση.

Οι ενδιαφερόμενοι είναι πληροφόρημένοι για τις Multi Systems από πολλές διαφορετικές πηγές".

Ωστόσο, οι πωλήσεις αυτών των παιχνιδιομηχανών, λόγω της μαζικής διαφημιστικής καμπάνιας που έχει γίνει στην Ευρώπη, από την τηλεόραση και τον Τύπο, θα απογειώσουν την ζήτηση και η Konix (όπως είναι φυσικό), δεν έχει την διαθεσιμότητα να αφήσει τους καταναλωτές να περιμένουν για πολύ, μέχρι να βγουν τα προϊόντα της στη αγορά.....



ΑΝΟΙΞΕ ΤΩΡΑ ΤΟ 4ο MICROPOLIS

Ανοίξε τώρα και νέο MICROPOLIS στην Στουρνάρα 49. Το νέο αυτό computer shop ερχεται να συμπληρώσει την αλυσίδα καταστημάτων MICROPOLIS προσφέροντας ολοκληρωμένες λύσεις Μηχανογραφικής και παρουσιάζοντας μια μεγάλη ποικιλία προϊόντων καθώς και υπεύθυνη υποστήριξη στους πελάτες του.

Το νέο MICROPOLIS έχει μεγάλους ανέτους και λειτουργικούς χώρους εκθεσης των μηχανημάτων. Σ' αυτό θα βρείτε τη γκάμα των προϊόντων AMSTRAD από τα μεγάλα συστήματα της σειράς PC-2000 τα PC-2386 και PC-2286, τα γνωστά και δημοφιλή PC-1640 και PC-1512 καθώς και τα Home της AMSTRAD CPC-6128 και 464 φυσικά τα Sinclair.

Το MICROPOLIS είναι επίσης εξομοιοδοτημένο κέντρο πωλήσεως του ΙΚΑΡΟΥ και διαθέτει όλα τα μοντέλα του γρήγορου αυτού υπολογιστή του 386 TOWER που τρέχει στα 33MHz του PC/AT 286 καθώς και PC/XT TURBO στα 10MHz. Στο MICROPOLIS θα βρείτε επίσης και οποιονδήποτε υπολογιστή θελήσετε και φυσικά μια μεγάλη γκάμα εκτυπωτών από τους απλούς Dot-matrix μέχρι και Lasers. Περιφερειακά, αναλώσιμα, και πολύ Software, και φυσικά τα καλύτερα και μεγαλύτερα ονόματα της παγκόσμιας αγοράς πληροφορικής σας περιμένουν τώρα στο ΜΕΓΑΛΟ MICROPOLIS της Silicon Valley της Αθήνας - της Στουρνάρας.

Και φυσικά εκεί σας περιμένουν οι άνθρωποι του MICROPOLIS που μοναδικούς τους σκοπούς είναι να σας εξυπηρετήσουν όσο το δυνατόν καλύτερα.

Τώρα λοιπόν οπουδήποτε και αν μενετε στην Αθήνα έχετε ένα MICROPOLIS κοντά σας. Τα 4 MICROPOLIS σας περιμένουν.

ΑΘΗΝΑ Στουρνάρα 9 - Τηλ.: 3633357, 3640243, Στουρνάρα 49 - Τηλ.: 3649188, 3649189, ΚΗΦΙΣΙΑ, Παπαδιαμάντη 10 - Τηλ.: 8085858, ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνας 34 - Τηλ.: 4123694.



EXTRA TIME KICK OFF

Το Kick off είναι από τα καλύτερα football games και ίσως το καλύτερο παιχνίδι που κυκλοφόρησε μέχρι σήμερα. Χάρη λοιπόν σ' ένα Extra time disk μπορείτε να παίξετε περισσότερο.

Το Extra time disk σχεδιάστηκε για να προσφέρει περισσότερη δράση και αυγκίνηση στους παίκτες.

Τα σουτ τώρα είναι πιο δυνατά, τα ψαλιδία εντυπωσιακά και οι τριπλές ενισχυμένες.

Και γενικά το Kick off έγινε καλύτερο και θα σας καθηλώσει περισσότερες ώρες στις οθόνες των computer σας.

Υπάρχουν ακόμη τεσσάρεις τακτικές για να στήσετε τους παίκτες σας και πολλές εκλογές για διαφορετικό τερνέ (λασπώμενο, βρεγμένο, σκληρό, και φυσικά κανονικό).

Ετοι λοιπόν ετοιμαστείτε να υποδεχτείτε το νέο Kick off και ανασκαυμπωθείτε να αντιμετωπίσετε νέους διαιτητές, ευκολούς και δύσκολους, νέα levels και...

Να μην σας τα πούμε όλα. Αλλάστε το Extra Time Kick off θα έρθει και στην Ελλάδα.

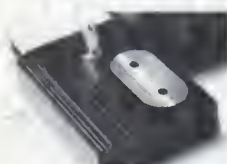
Στην Αγγλία κοστίζει 9.95 λίρες για ST και Amiga.

Στην Ελλάδα υπομονή, λίαν συντομώς θα μοθούμε.

LOCK AND LOAD

Μήπως ανήσυχεις για την αύξηση των micro-κλωπών;

Μπορείς να σφράγισ τον micro σου χωρίς προστασία;



Μήπως βαρέθηκες να δανειζεις τον computer σου, σε φίλους, συγγενείς;

Τότε η Homeguard U.K. μπορεί να σου δώσει την τέλεια λύση στο πρόβλημα σου με το "Audio and Video Guard" αντικλεπτικό συσχερμισμό.

Αυτή η έξυπνη συσκευή σε βοηθάει να προστατέψεις όλα σου τα μηχανήματα, (micros, video, hifis) που είναι συνδεδεμένα με τη βασική μονάδα.

Η συσκευή αυτή χρησιμοποιεί μια τακτική ηλεκτρομαγνητικής αίσθησης η οποία ανακαλύπτει εάν υπάρχει ισχύς στο μηχανήμα σου το οποίο δεν είναι στην πρίζα ή αν το καλώδιο είναι κομμένο σε κάποιο σημείο.

Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΤΩΝ 16 - ΜΠΙΤΩΝ

Οι κονσόλες της επάμενης γενιάς όπως ονομαζούνται, είναι διαθέσιμες στα εξωτερικά, σε χώρες όπως η Ιαπωνία και η Αμερική, εδώ και χρόνια..... Εμείς γιατί έχουμε μείνει ακόμα έξω από τα πράγματα; Δεν θα έπρεπε να έχουμε την δυνατότητα να απαλάσουμε τα κατα-

πληκτικά γραφικά των 16-μπιτών και να ακούσουμε τους οιαθηακάκους ήχους των P.C. Engine και Sega Mega Drive?

Και για να κάνουμε τα πράγματα ακόμη χειρότερα, σας πληροφορούμε ότι η Αμερική και η Ιαπωνία, ήδη προετοιμάζονται να υποδεχτούν τα επόμενα κύμα των παιχνιδιομηχανών, ενώ εμείς εδώ στην χώρα μας δεν έχουμε δει ακόμα ούτε τις πρώτες.....



Η NEC έχει ήδη εισαγάγει στην αγορά την 16-bit έκδοση των P.C. Engine και η SEGA εργάζεται πυρετωδώς πάνω σε μία CD-ROM για το Megadrive.

Αν και τα υπάρχοντα Engine αυξάνεται τεχνικά με ένα 8-bit επεξεργαστή, συμπεριφέρεται σαν κάθε άλλη 16-bit κονσόλα, λόγω της φαινομενικού υψηλής παιδότητας ήχου και εικόνας.

Μόνο το να σκεφτείς μια 16-bit έκδοση στα χέρια σου, σε κάνει να χόνεις το μυαλό σου....

Η KONIX έχει υποαχθεί μια 16-bit κονσόλα μέσα στους επόμενους έξι μήνες (είδομεν.....).

Μην ανυσηχείτε φίλοι μου. Με τον κοινό αυτή τη τεχνολογία για την οποία όλοι μιλούν και μας έχει πάρει το μυαλό, θα ξεπεραστεί. Θα παλιώσει. Θα ξεφτίζει - πως το λέμε τελικό....

Πάντως, είναι πάρα πολύ άμαρτες μηχανές, ολλό οίγαυρα μπορούν να γίνουν ακόμα καλύτερες.

Προβλέπουμε σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα, ότι οι υπάρχουσες μηχανές θα ξεπεραστούν (εδώ είμαστε και θα τα λέμε.....).

Προς το παρόν δυστυχώς για τα Ελληνικά δεδομένα, η κατάσταση δεν αλλάζει.

Αν και οι Γιοπωνέζοι δεν πούουν να ενδιαφέρονται για την συνεχή πρόωση νέων προϊόντων, εμάς μας βλέπουν σαν μια πολύ μικρή αγορά, ονόξια να τους φέρει σημαντικά κέρδη.....

Πραγματικά να εξαγάγουν την τελευταία τεχνολογία τους στην Αμερική όπου υπάρχουν εκατοντάδες χιλιάδες ενδιαφερόμενοι καταναλωτές, γεγονός που κάνει την χώρα αυτή ελκυστική για εξαγωγές.

Ο μόνος τρόπος για να πάρουμε γρήγορα στην Ελλάδα την τελευταία τεχνολογία των 16-bit παιχνιδιομηχανών, είναι απλά, να πάρουμε από τους Ιάπωνες.

Και όταν λέμε εμείς, εννοώ, Ελληνικές δραστηριότητες εισαγωγικές εταιρείες.

Σαν να μας ήρθαν στα αυτιά μας κάτι τέτοιοι ψίθυροι!!

Για να δούμε...

Εχετε κάποιο μικροϋπολογιστή τον οποίο χρησιμοποιείτε εδώ και αρκετό καιρό και ξέρετε όλα (ή σχεδόν όλα) τα «κόλπα» του

Η ιδέα να δουλέψετε για ένα νέο, δυναμικό και σύγχρονο περιοδικό πληροφορικής σας φαίνεται ελκυστική

Νομίζετε ότι χειρίζεστε καλά την ελληνική γλώσσα και μπορείτε να αναπτύξετε με ευχέρεια και άνεση κάποιο θέμα

Εχετε όρεξη, κέφι και μεράκι για τη δουλειά

Είστε έγγαμοί, έχετε κάμποσο ελεύθερο χρόνο και αρκετή δόση χιούμορ (κι ένας εκτυπωτής δεν θα έβλαπτε)

... Τότε το USER ενδιαφέρεται να συζητήσει μαζί σας την προοπτική μιας πιθανής συνεργασίας που - ποιός ξέρει - μπορεί να αποτελέσει και την αρχή μιας ανέλπιστης καριέρας! Ελπίζουμε ότι αυτή μας η πρόσκληση θα βρει θερμή ανταπόκριση και είμαστε πρόθυμοι και ανυπόμονοι να συζητήσουμε μαζί σας. Όσοι πιστοί τη λεφωνήστε στο:

8 2 3 4 2 0 9

CHALLENGER R/C

ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΠΟΥ ΖΗΤΑΝΕ ΚΑΤΙ
ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΑΠΟ ΕΝΑ ΚΟΙΝΟ JOYSTICK

Κάθε φορά που ήθελα να παίξω ένα παιχνίδι στην τηλεόραση (τα έγχρωμα monitors κοστίζουν ακόμα ακριβά) αντιμετώπιζα το ίδιο πρόβλημα: Η επιφάνεια του γραφείου είναι αρκετά ψηλά και βέβαια είναι φορτωμένη με τον υπολογιστή (1040 ST) τον εκτυπωτή και διάφορα άλλα αντικείμενα. Το αποτέλεσμα ήταν ότι από τη θέση μου δεν μπορούσα να δω ολόκληρη την οθόνη της τηλεόρασης και κατά συνέπεια δεν μπορούσα να απολαύσω το παιχνίδι με την άνεσή μου. Ίσως να μην αντιμετωπίζουν πολλοί χρήστες παρόμοιο πρόβλημα, αλλά η ζωή σίγουρα θα ήταν πιο εύκολη αν έλειπαν διάφοροι περιορισμοί που μας επιβάλλονται με τον ένα ή τον άλλο τρόπο (διαστάσεις μηχανημάτων, διαμόρφωση χώρου, μήκος καλωδίων κλπ.).

Το CHALLENGER R/C έρχεται να απελευθερώσει το χρήστη από τέτοιου είδους εμπόδια. Η μυστηριώδης συντομογραφία R/C δεν σημαίνει τίποτε άλλο από Remote Control. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να κάθεστε σε αρκετή απόσταση από τον υπολογιστή σας και να παίζετε τα παιχνίδια της αρεσκείας σας, χωρίς τη μεσολάβηση καλωδίων!

Ας ξεκινήσουμε όμως από την αρχή για να θάσουμε τα πράγματα σε κάποια σειρά. Το CHALLENGER R/C είναι το πρώτο και μοναδικό μέχρι στιγμής (απ' όσο γνωρίζουμε) joystick στην ελληνική αγορά που χρησιμοποιεί την τεχνολογία των υπέρυθρων ακτίνων. Περιέχεται σε μια καλή, συμπαγή συσκευασία που περιέχει τρία κομμάτια: Το καθεαυτό joystick, το δέκτη υπέρυθρων ακτίνων και μία... θεντούζα για την περίπτωση που θα χαλάσει κάποια από τις ήδη υπάρχουσες. Για να λειτουργήσει ο όλος μηχανισμός πρέπει να συνδέσετε το δέκτη υπέρυθρων (που το σχήμα του θυμίζει έντονα mouse) στη θύρα joystick του υπολογιστή σας και να μετακινήσετε το διακόπτη στη θέση ON (αφού βέβαια πρώτα έχετε τοποθετήσει τρεις κοινές μπαταρίες 1.5 Volt στην ειδική υποδοχή που υπάρχει πιο κάτω). Στη συνέχεια είστε ελεύθερος να μετακινηθείτε σε οποιαδήποτε θέση θέλετε σε σχέση με τον υπολογιστή και να κάνετε τους χειρισμούς σας από απόσταση και υπό γωνία 45 μοιρών το πολύ. Μόνη απαίτηση είναι να υπάρχει οπτική επαφή μεταξύ πομπού και δέκτη, δηλαδή να μην παρεμβάλλεται κανένα αντικείμενο ανάμεσα τους. Η πράξη δείχνει ότι αυτό δύσκολα θα μπορούσε να σας δημιουργήσει πρόβλημα. Όσο για την απόσταση δεν πρέπει να ανησυχείτε γιατί το CHALLENGER μπορεί να λειτουργήσει από τόσο μακριά που δεν βλέπετε πλέον τις λεπτομέρειες στην οθόνη! Κι

όχι μόνο αυτό, αλλά εθεάθησαν φανατικοί game players, καθισμένοι σε καρέκλα στο πεζοδρόμιο έξω από τη θιτρίνα γνωστού computer shop, να παίζουν παιχνίδι που έτρεχε σε υπολογιστή που βρισκόταν μέσα στο κατάστημα!!!

Πέρα από την πρωτοποριακή οπωσδήποτε χρήση των υπέρυθρων ακτίνων προσφέρεται στο χρήστη μια σειρά από άλλες ευκολίες όπως: Εργονομικά σχεδιασμένος μοχλός για καλύτερους χειρισμούς και ευελιξία στις κινήσεις, δύο κουμπιά fire (στον αντίχειρα και στο δέκτη) που παρέχουν ευχέρεια επιλογής, έξι μικροδιακόπτες (τέσσερις στην κίνηση και από ένας στο κάθε fire button), διακόπτης ON-OFF για auto-fire και δια-

κόπτης επιλογής ανάμεσα σε τρεις διαφορετικές ταχύτητες autofire!! Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα τροφοδοσίας του joystick με ρεύμα μέσω μετασχηματιστή 4.5 Volts.

Από αισθητική τώρα άποψη, το μοντέρνο design και οι απαλές γραμμές του joystick (που προκαλούν μια «διαστημική» αίσθηση) σε συνδυασμό με το ανοιχτό γκριζο χρώμα του δίνουν στην όλη κατασκευή έναν αέρα πολυτέλειας και υπεροχής.

Τέλος, πρέπει να πούμε ότι κάθε στιγμή χρήσης του CHALLENGER ήταν σκέτη απόλαυση, ενώ ταυτόχρονα έδειξε ικανοποιητική ανθεκτικότητα στις περιπτώσεις... μη ευγενικής μεταχείρισης.

Βέβαια, μετά απ' όλα αυτά θα περιμένετε με αγωνία να μάθετε την τιμή, η οποία είναι πραγματικά λίγο τσουχτερή (10500 μαζί με το ΦΠΑ). Όμως, η αγορά αυτή αξίζει τα λεφτά της, αν σκεφτεί κανείς τι παίρνει.

Εδώ πρέπει να συμπληρώσουμε ότι οι χρήστες των υπολογιστών AMSTRAD CPC 464/664/6128 δεν θα μπορέσουν να αποκτήσουν το CHALLENGER κι αυτό γιατί τα μηχανήματά τους (και μόνο) δεν δίνουν τα απαραίτητα 5 Volts στην έξοδο του joystick. Επίσης μέσα στη συσκευασία υπάρχει μία προειδοποίηση που λέει ότι μπορεί οι υπέρυθρες ακτίνες του joystick να εμφανίσουν αλληλεπίδραση με την τηλεόραση, αλλά αυτό είναι πολύ απίθανο να συμβεί και στα τεστ δεν παρατηρήθηκε κανένα απολύτως πρόβλημα (χρησιμοποιήθηκε μια B & O). Εξάλλου μπορεί εύκολα κάποιος να καλύψει το δέκτη υπέρυθρων της τηλεόρασης.

Κλείνοντας την παρουσίαση αυτή, καταλήγουμε ότι το CHALLENGER άφησε άριστες εντυπώσεις από κάθε άποψη και οπωσδήποτε το συνιστούμε ανεπιφύλακτα, τόσο για την υψηλή ποιότητα σχεδίασης και κατασκευής όσο και για την καλή σχέση τιμής/απόδοσης.



ΚΕΡΔΙΣΤΕ

Κ Α Ι

ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ

ΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΚΙΟΛΑΣ ΤΕΥΧΟΥΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΜΑΣ, ΣΑΣ ΔΙΝΕΤΑΙ Η ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΤΙΣ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΥΛΗΣ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΔΩΡΑ ΜΕΓΑΛΗΣ ΑΞΙΑΣ.

Το USER είναι το περιοδικό που έρχεται δυναμικά να κατακτήσει την Ελληνική αγορά, με υψηλή ποιότητα έκδοσης και επίκαιρη ύλη.

Δεν θα πάψει ποτέ να εξελίσσεται και αυτό θα γίνει και μέσω της δικής σας βοήθειας.

Χρειαζόμαστε λοιπόν και τη δική σας γνώμη για να γινόμαστε διαρκώς καλύτεροι.

Κύριο μέλημά μας είναι να παρέχουμε στους αναγνώστες μας, ακριβώς το περιοδικό το οποίο θέλουν να διαβάζουν.

Βοηθήστε μας λοιπόν, συμπληρώνοντας το παρακάτω ερωτηματολόγιο και ταχυδρομώντας το στη διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε. για το περιοδικό USER, Δεληγιάννη 24, Τ.Κ.: 106-82, Αθήνα.

ΟΙ ΔΕΚΑ ΠΡΩΤΟΙ ΤΥΧΕΡΟΙ, ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΑΝΑΜΕΣΑ Σ' ΑΥΤΟΥΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΑΠΑΝΤΗΜΕΝΟ ΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ, ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΑΞΙΑΣ 10.000 ΔΡΧ. Ο ΚΑΘΕΝΑΣ.



K L S

A M I G A

Σ Τ Ο Ν Σ Ω Σ Τ Ο Δ Ρ Ο Μ Ο

ΕΛΑΤΕ ΣΤΗΝ ΚΛΣ, ΣΤΗΝ ΓΝΩΣΤΗ ΣΑΣ ΕΤΑΙΡΙΑ ΜΕ
ΤΙΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ
ΤΗΝ ΑΨΟΓΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ

C - 64

ΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΠΩΣ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΛΟΓΙΑ,
ΤΟΤΕ ΔΕΝ ΣΑΣ ΜΕΝΕΙ ΠΑΡΑ ΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕΤΕ
HOT LINE: 5239744

A T A R I

Ή ΑΠΛΩΣ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΚΟΝΤΑ ΝΑ ΤΟ ΣΥ-
ΖΗΤΗΣΟΥΜΕ

P. C.

ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΙ!
ΚΙ ΟΤΑΝ ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ, ΜΙΛΑΜΕ ΓΙΑ ΤΙΜΕΣ
ΑΠΟΘΗΚΗΣ!

K L S

ΓΙΑΤΙ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ

A M S T R A D

Ο Μ Ο Ν Ο Ι Α Σ 10, 4 ο ς Ο Ρ Ο Φ Ο Σ

Η ΓΛΩΣΣΑ C ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ GEM

ΜΕΡΟΣ I

ΤΟΥ **N. ΓΚΑΙΑΤΗ**

Στα άρθρα που θα ακολουθήσουν σε αυτή τη στήλη του περιοδικού θα γίνει μια συναπτική παρουσίαση της γλώσσας προγραμματισμού C σαν απαραίτητα εργαλείο για τα επόμενα άρθρα που θα καλύψουν τα πολύ διαδεδομένα και αγαπητά από τους χρήστες των προσωπικών υπολογιστών λειτουργικά σύστημα GEM.

Στη συνέχεια αυτών των παρουσιάσεων θα αποκαλύψουμε τα "κρυφά σημεία" των αγαπημένων σας προσωπικών υπολογιστών ATARI ST-AMIGA και PC.

Θα προσπαθήσουμε να απακαλύψουμε τα μυστικά αυτών των υπολογιστών και να απομυθοποιήσουμε την πολυπλοκότητά τους.

ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΤΟ HARDWARE ΣΑΝ ΑΛΛΗΛΕΝΔΕΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Η πολυπλοκότητα των προγραμμάτων αυξάνει σαν αποτέλεσμα των άλο και πιο γρήγορα αυξανόμενων απαιτήσεων των χρηστών. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την ανάπτυξη μιας μεγάλης ερευνητικής δραστηριότητας γύρω από την επιστήμη του προ-

γραμματισμού, μια επιστήμη που προσπαθεί να υπαλαίψει απαδατικά τα αποτελέσματα της θεωρίας των αλγορίθμων. Εδώ θα πρέπει να δώσουμε έμφαση στη διαφορά που υπάρχει ονόμως στις έννοιες αλγόριθμος και πρόγραμμα.

Χωρίς να μπορούμε σε επιστημονικούς όρους και προσπαθώντας να κρατήσουμε το ύψος αυτών των άρθρων σε ένα επίπεδο κατανοητό από το μέσο αναγνώστη, θα μπορούσαμε να πούμε ότι:

ΑΛΓΟΡΙΘΜΟΣ ΕΙΝΑΙ Η ΜΕΘΟΔΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΤΡΟΠΟΥ ΕΠΙΛΥΣΗΣ ΕΝΟΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΟΣ

Έτσι, ο αλγόριθμος είναι άμεσα συνδεδεμένος με τη βοηθητική ανάλυση του προβλήματος και αυτός που τον διατυπώνει είναι υπαχρεωμένος να τον τεκμηριώσει με μαθηματικές μεθόδους απαδεικνύοντας:

Την ορθότητά του και την πολυπλοκότητά του.

Τι είναι όμως το πρόγραμμα; Το πρόγραμμα είναι ο τυπικός τρόπος κωδικοποίησης ενός αλγορίθμου ακολουθώντας ουστηρά τους συντακτικούς, γραμματικούς και λεκτικούς κανόνες που καθορίζονται από κάποια συγκεκριμένη γλώσσα.

Ο προγραμματιστής, πέρα από τη γνώση της γλώσσας πρέπει να λαμβάνει υπόψη του τις ιδιαιτερότητες του συγκεκριμένου υπολογιστή στον οποίο θα «τρέξει» το πρόγραμμα.

Εόν λάβει αυτά τα στοιχεία υπόψη του κοιτοφέρνει να γράψει ένα οποδοτικό ως πρας την ταχύτητα πρόγρομμα που όμως έχει το μειονέκτημα νο μην μεταφέρεται αυτούσιο σε άλλον υπολογιστή. Η οποδοτικότητα και πολυπλοκότητα των αλγορίθμων και των προγραμμάτων ιστορικά λειτούργησε σαν θετική ονάδραση στην ανάπτυξη του Hardware των υπολογιστικών μηχανών. Έτσι σήμερα έχουμε μηχανήματα με πολύ δυνατούς επεξεργαστές όπως 8086, 80286, 80386, 68020, RISC, ακόμα και TRANSPUTERS. Κοι γιο νο βελτιωθεί η ταχύτητά τους αλλά και η φιλικότητά τους απόκτησαν και άλλες ιδιότητες όπως: Δυνατότητα ήχου, καλών γραφικών, επικοινωνίας κ.λπ.

Ο επεξεργαστής τώρα, δεν είναι επιφαρτισμένος με λειτουργίες όπως α ήχας, τα γραφικά, ο έλεγχας του πληκτραλαγίου και του MOUSE ούτε καν με τις ποροδοσιακές λειτουργίες όπως ο χειρισμός του δίσκου, του εκτυπωτή και της σειριοκής θύρας επικοινωνίας. Τα καθήκοντά του περιορίζονται στο να συντανίζει τη λειτουργία των περιφερειακών αλακληρωμένων και στην εκτέλεση του βασικού προγράμματος επεξεργασίας των δεδομένων.

Οι γλώσσες προγραμματισμού λοιπόν και οι απαιτήσεις των χρηστών σε ταχύτητα, πολυπλοκότητα και φιλικότητα, είδαμε ότι επηρέασαν την αρχιτεκτονική των προσωπικών υπολογιστών. Η σχέση όμως αυτή είναι αμφίδρομη.

Η εξέλιξη του Hardware έκανε αναγκαία τη δημιουργία προγραμματιστικών εργαλείων που να



μπαραουν να εκμεταλλευταύν τις δυνατότητες του. Η καταληξη ήταν να δημιουργηθούν δυνατόες γλώσσες προγραμματισμού αλλά και να επεκταθούν παράλληλα αι δυνατότητες των ήδη υπάρχόντων γλώσσων. Στις παραδοσιακές γλώσσες, όπως η PASCAL, η FORTRAN και η BASIC, δάθηκαν έξτρα δυνατότητες και τα συναλα των ενταλών τους επεκτάθηκε ώστε να χειρίζονται πια απαδατικά τα υπάρχαν Hardware.

Η ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ C

Ενα άμεσα απατέλεσμα της ανάπτυξης των υπαλαγιστικών συστημάτων αλλά και της αναγκαιότητας του προγραμματισμού των συστημάτων αυτών είναι και η γέννηση της γλώσσας C.

Ιστορικά, α αριθμός της γλώσσας C απαδίδεται στους KERNINGHAN και RICHIE.

Η C είναι μια λιτή γλώσσα άσα και τα άναμά της, παυ συνδυάζει την ταχύτητα και δύναμη της ASSEMBLY με τη φιλικότητα και την ευελιξία μιας γλώσσας ανωτέρου επιπέδου και τις αρχές του δαμημένου προγραμματισμού.

Είναι μια γλώσσα παυ αναπτύχθηκε με σκαπά να υπαστηρίξει τα λεγόμενα SYSTEM PROGRAMMING (προγραμματισμός συστημάτων). Μεγάλα καμμάτια από ισχυρά λειτουργικά συστήματα έχουν γραφτεί σε C όπως για παράδειγμα μερικές εκδόσεις του UNIX.

Παλλά από τα πια επιτυχημένα εμπαιικά προγράμματα είναι γραμμένα σε C.

Σε C είναι γραμμένα επίσης ισχυρά προγράμματα εξαμείωσης, CAD, CAM, CIM.

Παλλά καλά παιχνίδια με παιαιτικά ήχα και γραφικά έχουν γραφτεί σε C.

Αυτά παυ θα διαπιστώσει α κάθε προγραμματιστής παυ θα μάθει αυτή τη γλώσσα είναι πως υπάρχει διάχυτη η ιδέα «ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ C». Η C μας δίνει τη δυνατότητα να προγραμματίσουμε και τα πια κρυφά BIT του υπαλαγιστή μας. Είναι η γλώσσα παυ μιλάει κατ' ευθείαν στα Hardware. Όμως την ελευθερία αυτή παυ μας παρέχει η γλώσσα πρέπει πάντα να την χαλιναγωγάουμε. Όταν χρησιμαιοάμε την C δεν πρέπει τίπατα να τα αφήναμε στην τύχη.

Συχνά λέγεται ότι η C είναι μια γλώσσα φτιαγμένη για αυταύς παυ πειραματίζονται παλύ, αλλά αναγκάζονται να κάνουν reset παλύ συχνά.

Πρασαχή λαιπόν!! Τα πια εύκαλα πράγμα χρησιμαιοώντας την C είναι να «ρίξαμε ταν υπαλαγιστή μας». Μπαραύμε ακόμα και να γράψαμε σε μια δεκαετία παυ είναι «WRITE PROTECTED» (πραστατευμένη από εγγραφή).

Γι' αυταύς παυ θα απαφασίσαν να πειραματιστούν με αυτή τη γλώσσα υπάρχουν τρεις βασικά κανόνες παυ πρέπει να ακαλαυθηθούν:

1. Να κάνετε αντίγραφα της δαυλειάς σας παλύ συχνά.
2. Να κάνετε αντίγραφα της δαυλειάς σας παλύ συχνά.
3. Να κάνετε αντίγραφα της δαυλειάς σας παλύ συχνά.

Και τέλας α χρυσός κανάνας της C:

Έαν κάτι φαίνεται να μην λειτουργεί σωστά, φταίει πάντα α προγραμματιστής...

Η γλώσσα C, όπως εξάλλα και κάθε γλώσσα προγραμματισμού, χαρακτηρίζεται από: α) Τα αλφάβητά της. β) Τα λεξιλάγιά της. γ) Τους κανάνες σύνταξης της.

Ο τράπας με ταν απαία συνδυάζονται τα παραπάνω στοιχεία της γλώσσας ώστε να έχαμε ένα συντακτικά σωστά πράγραμμα καθαρίζεται από σχέσεις

γραμμένες σε μια μαρφή διεθνώς γνωστή σαν BNF. Τέταια περιγραφή δεν θα κάναμε, διāti είναι αδύνατα να καταναηθεί από έναν αναγνώστη χωρίς τα απαραίτητα επιστημονικά υπάβαθρα.

Όμως, θα πρσπαθήσαμε να μάθαμε τη γλώσσα μέσα από μια πια απλαυστευμένη περιγραφή με παλλά παραδείγματα.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΣΕ C

Για να γραψαμε ένα σωστά πράγραμμα σε C και να τα τρέξαμε, πρέπει:

α) Να γράψαμε σε μια αφηρημένη μαρφή τα τι θέλαμε να κάναμε και πως σκεπτάμαστε να τα κάνουμε.

β) Να κωδικοποιήσαμε τα α) σε C (δηλαδή να γράψαμε τα πράγραμμα) χρησιμαιοώντας έναν TEXT EDITOR.

γ) Να κάναμε COMPILER τα SOURCE πράγραμμα, δηλαδή να τα μεταφράσαμε από γλώσσα υψηλού επιπέδου παυ είναι, σε μια χαμηλότερη ενδιαμέση μαρφή πια καντινή στη γλώσσα μηχανής. Στα βήμα αυτά, α COMPILER θα έχει βρει όλα μας τα λάθη, παυ δεν ακαλαυθούν τας κανάνες σύνταξης της γλώσσας, τα απαία πρέπει να διαρθώσαμε με ταν TEXT EDITOR πριν πρσχωρήσαμε στα επάμενα βήμα.

Στα σημεία αυτό, θα πρέπει να αναφέραμε ότι τα λάθη παυ μας δίνει α COMPILER της C, συχνά δε μας βαθαύν στα να ενταπίσαμε τα πρόβλημα, γεγανός παυ πρέρχεται από τη μεγάλη ελευθερία παυ μας παρέχει η γλώσσα.

Ένα μήνυμα σφάλματος, συχνά είναι παραπλανητικό και μάνα η εμπειρία μπαρεί να μας οδηγήσει να τα ανακαλύψαμε. Για παράδειγμα, α COMPILER μπαρεί να μας αναφέρει λάθος στη γραμμή 100 ενώ στην πραγματικότητα τα λάθος να πρέρχεται από τη γραμμή 70.

δ) Δίναμε τα απατέλεσμα του COMPILER (παυ είναι κάποια αρχεία) σε ένα άλλα πράγραμμα παυ λέγεται LINKER. Σκαπός του LINKER είναι να ΣΥΝΔΥΑΣΕΙ όλα τα καμμάτια του προγράμματος, να τα συνδέσει με καμμάτια παυ τα έχαμε γράψει πριν από καιρά και τα έχαμε βάλει σε κάποια βιβλιαθήκη και τελικά να δημιουργήσει ταν εκτελέσιμα κώδικα. Δηλαδή τα πρόγραμμα μας σε BINARY (ΔΥΑΔΙΚΗ) μαρφή παυ είναι αυτά και μάνα παυ καταλαβαίνει α υπαλαγιστής μας.

ε) Τρέχαμε τα πρόγραμμα. Πρασπαθαύμε να διαπιστώσαμε την αρθάτητά του και αν χρειαστεί, επιστρέψαμε στα βήμα β) και σπανιότερα στα βήμα α).

Η ΥΛΗ ΠΟΥ ΘΑ ΚΑΛΥΦΘΕΙ ΣΤΟ ΜΕΡΟΣ II ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΘΕΜΑΤΑ ΟΠΩΣ:

Αρχίζοντας με την C. Η γενική μαρφή ενός C προγράμματος. Τα πρώτα απλά προγραμματάκια και αι ραυτίνες εισόδου-εξόδου. Μέχρι τότε πρμηθευτείτε έναν C COMPILER και LINKER, και ίσως και κάποια βιβλία για C παυ θα σας βαθηθούν παλύ. Από τας πια ειδικούς του είδους θα θέλαμε να ζητήσαμε συγνώμη για την απλότητα της παραιοσίας. Τα άρθρα αυτά θα απευθύνονται σε αναγνώστες παυ δεν είναι ειδικοί αλλά με μια μικρή εμπειρία προγραμματισμού. Σε καμιά περίπτωση όμως δεν θα χαμηλώσαμε παλύ τα επίπεδα της παραιοσίας διāti πιστεύαμε ότι τα άρθρα αυτά μπαρεί να μην είναι επιστημανικά, μπαράν όμως να είναι διδακτικά. Τα περιαδικά είναι πράθυμ να απαντήσει σε απαιαδήπατε απαρία των αναγνώστών του, μέσα στα πλαίσια του διαθέσιμου χώρου.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΑ 8 BIT

Με την πληθώρα των μηχανημάτων που κυκλοφορούν στην αγορά, τον καταγίγμο των προδιαγραφών και των δυνατοτήτων, που ο μέσος υποψήφιος αγοραστής κάποιου υπολογιστή σίγουρα μπερδεύεται και χάνεται μέσα στον κυκλώνα των διαφημίσεων. Γι' αυτό παρακάτω έχουμε συγκεντρώσει με περιεκτικότητα και συντομία, τα στοιχεία που αφορούν τους τρεις περισσότερο δημοφιλείς υπολογιστές στην κατηγορία των 32 και 16 bits. Έτσι, με μια ματιά μπορείτε να βρείτε τα στοιχεία που σας ενδιαφέρουν, να κάνετε συγκρίσεις και να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα.

32 BIT

ΤΙΜΗ Υπάρχουν πολλά μαντέλο που είναι διαθέσιμο και σε παλύ καλή τιμή, το φθηνότερο στην κατηγορία των 32 bit είναι τα ARCHIMEDES A3000. Η τιμή της επίσημης αντιπροσωπίας είναι 220.000 δραχμές μαζί με το ΦΠΑ. Περιλαμβάνει πληκτρολόγιο, mouse (παντίκι) και disk drive που δέχεται διακέτες των 3.5 ιντσών. Επίσης διατίθεται και τα μαντέλο A310 που κασιτίζει 275.000 δραχμές και δέχεται και PC emulator.

ΜΝΗΜΗ Για τον A3000 η μνήμη είναι 512Kbytes, ενώ για τον A310 είναι 1Mbyte.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Η καρδιά του Αρχιμήδη είναι μίο 32-bit CPU, που ονομάζεται ARM και τρέχει στο 4MHz. Είναι κοτοακευομένη με τεχνολογία RISC (Reduced Instruction Set Computer - Υπολογιστής μειωμένου ρεπερτορίου εντολών).

ΑΝΑΛΥΣΗ Υψηλή ονάλυση αθόνη από 320 x 256 (μέχρι 256 χρώματα), έως 640 x 512 (μέχρι 16 χρώματα, αλλό χρειόζεστε ένο myltisync monitor).

ΧΡΩΜΑΤΑ Η παλέττα χρωμάτων διαθέτει μέχρι 4.096 διαφορετικά χρώματα.

ΗΧΟΣ Διαθέτει 16 κανάλιο ήχου (8 αριστερά και 8 δεξιό) καθώς και 6 σειρές ακτάβων, ένα παλύ καλό speaker που μπορεί να προσαρμοστεί και σε stereo ον βέβαιο η έξαδος είναι η κοτάλληλη. Απίθονα ταιπόκιο ήχου και οπεριάρισή ικονάητη ούνθεσης.

VIDEO Υπάρχει έξαδος για composite video και RGB, ενώ αντίθετο δεν υπάρχει έξαδος για τηλεάραση.

SOFTWARE FORMAT Οι διακέτες είναι 3.5 ιντσών και μπορούν να φορμωστούν σε χωρητικότητες όνω των 800Kbytes.

PORTS

- 1) 9-pin mouse socket,
- 2) 3,5mm stereo jack,
- 3) RS-423 σειριακή έξοδος,
- 4) έξαδος για εκτυπωτή συμβατή με Centronics,
- 5) I/O interface για προγράμματα που αποτούν input/output,
- 6) IEC 320 video έξοδος,
- 7) 64 way Din 41612 θύτο επέκτοσης.



SOFTWARE Το προγράμμο έχουν μπραστό τους παλύ δρόμο οκάμη, αλλά παρόλαυς τας υπαλαγιαμούς τα παραπάνω ονοτρέπαντα από την εμφάνισή του μαντέλου A3000. Τα παιχνίδια είναι λίγο και κοτοπληκτικά, αλλά ουξάνονται αυστηματικό. Επίσης, υπάρχουν παλλό επογγελμοτικό ποκέτο εφαρμαγών, ορκετό προγράμμοτα με εξοιρετικό γραφικό καθώς επίσης και παλλό εντυπωσιακό μουσικό ποκέτο.

Όσοι ενδιαφέροντοι για περισσότερες λεπτομέρειες και πληροφορίες μπορούν να απευθύνονται στην αντιπροσωπεία της Acorn στην Ελλάδα: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ ΑΕ, ΑΚΑΔΗΜΙΑΣ 96, ΤΗΛ. 3607836.

16 BIT

Ενα καινούργιο μοντέλο αναμένεται να λανσάρεη η εταιρεία με πολύ καλά βελτιωμένα γραφικά καθώς και μεγάλες δυνατότητες τη στιγμή που διαβάσετε τις γραμμές αυτές θα πρέπει ήδη να κυκλοφορεί στην αγορά.



ATARI ST

ΤΙΜΗ Η τιμή του μοντέλου 520STFM είναι 85.900 δραχμές, και του 1040STE (το νέο μοντέλο) 121.500 δρχ. Επίσης διατίθενται το μεγαλύτερο μοντέλο, Mega 2 ST που κοστίζει 235.000 δραχμές και Mega 4 ST που κοστίζει 305.000 δραχμές. Όλο το μοντέλο περιλαμβάνουν ενσωματωμένο disk drive διπλής όψης που δέχεται δισκέτες των 3.5 ιντσών. Επίσης στις τιμές προστίθεται ΦΠΑ 16%. Μπορείτε ακόμη να αγοράσετε χωριστό οσπρόμοιρη οθόνη SM124 (33.600) ή την έγχρωμη οθόνη SC1224 (67.500).

ΜΝΗΜΗ Το μοντέλο 520 ST έχει 512Kbytes, το 1040 ST 1Mbyte, το Mega 2 ST 2Mbytes και το Mega 4 ST 4Mbytes.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Όλο το μοντέλο της σειράς ST χρησιμοποιούν τον ισχυρό 16-bit 68000 της Motorola, που τρέχει στο 8MHz.

ΑΝΑΛΥΣΗ Υπάρχουν τρεις δυνατότητες: ανάλυση 640 x 400 με μονόχρωμη οθόνη, 640 x 200 με τέσσερα χρώματα και 320 x 200 με δεκοέξι χρώματα.

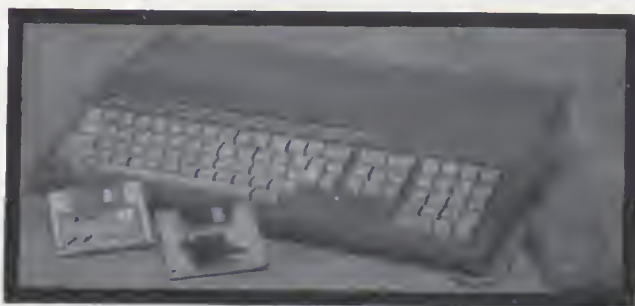
ΧΡΩΜΑΤΑ Διοθετεί παλέτο 512 χρωμάτων.

ΗΧΟΣ Υπάρχει ειδική γεννήτρια ήχου της Yamaha που δίνει δυνατότητα για τρία ανεξάρτητα κανάλια ήχου (συν ένα λευκού θορύβου) και 8 οκτώβες που μπορείτε να τις οκούσατε διαμέσου της τηλεόρασης ή του monitor.

SOFTWARE FORMAT 3.5 ιντσών δισκέτο. Στο 520 γίνεται format στο 320K. Το πιο πρόσφατο ποντέλο περιέχουν διπλής όψης drives, όμοιο με τον 1040 στο οποίο γίνεται format στο 720K.

PORTS

- 1) 5-Pin MIDI in και out,
- 2) RGB έξοδος,
- 3) Θύρα για σειριοκό modem,
- 4) Υποδοχές για δύο mouse/joystick.
- 5) Δυνατότητα δεύτερου disk drive και σκληρού δίσκου.
- 6) Υποδοχή σύνδεσης με τηλεόραση (μόνο για τον 520STFM).



SOFTWARE Το προγράμμο όρχισαν να ουξόνονται θεομοτικό μέσα στο 1988. Το περισσότερα 8-bit προγράμμο μετοτρέπονται για τον ST και πορό-λο που το ταϊπόκιο του ήχου είναι σχετικό φτωχό σε οπόδοση, σε σχέση με τον C64 και την AMIGA, ο ST τώρα κυριορχεί στο μουσικό προγράμμο χόρη στο ενσωματωμένο MIDI ports.

Το γραφικό του είναι πορά πολύ καλό και γρήγορα και επιτοχύνονται ακόμη περισσότερο με την προσθήκη ειδικού hardware (διόβαζε blitter). Όμως σι-γουρα η οντιπροσωπειο είναι σε θέση να σας δώσει περισσότερες πληροφο-ρίες: ΕΛΚΑΤ ΑΕ, ΣΟΛΩΝΟΣ 29, ΤΗΛ. 364719.

AMIGA

TIMH Αυτή τη στιγμή διατίθενται δύο βασικά μοντέλα: Η AMIGA A500 και η AMIGA A2000. Τιμές μπορείτε να μάθετε από την αντιπροσωπεία (MEMOX, Σεβαστουπόλεως 150, Αμπελόκηποι).

ΜΝΗΜΗ Το μοντέλο A500 έχει δυνατότητα μνήμης 512Kbytes και η A2000 1Mbyte.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Έχει τον 16-bit Motorola 68000 στα 7.14 MHz. Ο επεξεργαστής τρέχει πιο αργά από τον ST αλλά τα γραφικά της είναι απίθανα.

ΠΑΛΕΤΤΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ Περιλαμβάνει 4.096 χρώματα και αποχρώσεις.

ΗΧΟΣ Έχει 4 κανάλια ήχου με 9 οκτάβες και δυνατότητα υποδοχής stereo διαμέσου του monitor, της TV ή HI-FI συστημάτων.

VIDEO 1) Δεν έχει έξοδο για TV αλλά το πρόβλημα λύνεται με την προσθήκη ενός modulator το οποίο συνήθως συμπεριλαμβάνεται.
2) Έχει RGB έξοδο.

SOFTWARE FORMAT Δισκέτες 3.5 ιντσών διπλής όψης. Format στα 880K.



POTS Θύρες ήχου δεξιά και αριστερά, δύο για joystick-k/mouse, σειριακή RS-232, παράλληλη έξοδος, RGB, συμπληρωματικό disk-drive, ασπρόμαυρο video, επέκταση bus. Ένα σοβαρό πρόβλημα για τους φίλους της μουσικής είναι ότι δεν έχει έξοδο MIDI.

SOFTWARE Πολλά από τα games είναι τώρα διαθέσιμα και για την AMIGA, αφού οι εταιρίες έχουν αρχίσει να τη στηρίζουν.

M.B. COMPUTER

NIKAIA

ΓΡΕΒΕΝΩΝ 72 ΤΗΛ. 4921600

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

AMSTRAD



Schneider
computers

AMIGA 500



ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ AMSTRAD-STAR

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΓΙΑ

.....ΒΙΟΤΕΧΝΕΣΜΗΧΑΝΙΚΟΥΣ
.....ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑΠΡΟ-ΠΟ
.....VIDEO CLUBΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑ
.....ΑΠΟΘΗΚΕΣΚΑΙ ΕΙΔΙΚΕΣ
.....ΓΙΑΤΡΟΥΣΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ

ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΒΙΟΤΕΧΝΩΝ ΕΝΔΥΣΕΩΣ ΥΠΟΔΗΣΕΩΣ
ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ, ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΩΝ
ΑΛΟΥΜΙΝΙΟΥ, ΛΟΓΙΣΤΩΝ

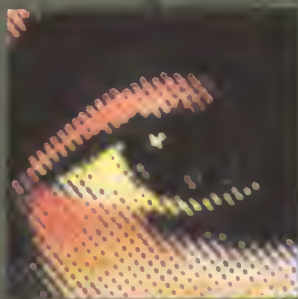
ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

TECHNOSOFT
COMPUTER LOGIC

ΑΡΧΙΜΗΔΗΣ
SIMSOFT

92 8 | 96 | 100 | 104 | 108
60 70 80 100 120 140 160

ΟΤΑΝ Ο ΗΧΟΣ ΜΑΣ ΑΓΓΙΖΕΙ...



Διαυλος
92.8 FM STEREO 10

ΜΟΥΣΙΚΗ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
ΑΛΗΘΕΙΑ

είναι θέμα επιλογής



SIM CITY

ΤΟΥ

Κ. ΒΡΟΥΛΑΚΗ

Καθώς ξεκινάει το πρόγραμμα σας δίνεται το δικαίωμα επιλογής. Αν θέλετε να ξεκινήσετε με μια κοινότητα πόλη η να φορτώσετε μια ήδη ετοιμη και να διαλέξετε ένα καθορισμένο σενάριο. Αν θα ξεκινήσετε με μια κοινότητα πόλη, σας δίνεται ένα μέρος στην οθόνη με τρεις επιλογές:

Το πρώτο LEVEL, το εύκολο με 20.000 δολάρια.

Το δεύτερο, το μεσαίο με 10.000 δολάρια.

Το τρίτο, το δύσκολο με 5.000 δολάρια.

Το όνομα της πόλης το καθορίζετε εσείς και οκομα μπορείτε να αλλάξετε τον χάρτη που σας έχει δοθεί. Μόλις κόνετε την επιλογή σας, βγαίνετε ο' ένα MENU που περιλαμβάνει στοιχεία σχετικό με την περιοχή, όπως για την εγκληματικότητα, για τον πληθυσμό, για την ηλεκτρική ενέργεια, για την κατάσταση της οστνομίας και άλλες λεπτομέρειες που βρίσκονται στην οριστερή πλευρά της οθόνης. Στη δεξιά πλευρά της οθόνης υπάρχουν τα χρονικά περιθώρια και μερικοί υπομενοι, που οφου το διαλέξετε σας δίνεται συγκριτικό η ούξηση του πληθυσμού, η οικονομία, το εργοστάσιο, και γενικό ότι οφου μια πόλη. Από εδώ μπορείτε να φύγετε με την επιλογή "RETURN TO EDITOR" που σας επαναφέρει στον χάρτη.

Η κύριο εικόνα οφουτελειται οπό τον χάρτη, και οπό 16 τετραγωνάκια που βρίσκονται στη δεξιά μεριά της οθόνης. Με τα τετραγωνάκια αυτο μπορείτε να κατοσκευάσετε δρόμους, εργοστάσιο πυρηνικό ή ηλεκτρικά, οεροδρόμιο και άλλο. Με την επιλογή των δύο τελευταίων τετραγώνων επονέρχεται στο προηγούμενο MENU. Καθώς κινείται το MOUSE στον χάρτη, μπορείτε να πάτε σε όποιο μέρος διαλέξετε και με τα τετραγωνάκια που βρίσκονται δεξιά να χτίσετε την πόλη. Μην κόνετε όμως σπατο-

λες, γιατί θα μείνετε συντομα χωρίς λεφτα. Στο πάνω μέρος της οθόνης είναι το όνομα της πόλης, η ημερομηνία και το χρηματο που σας οφουμουν.

Με το δεξιά κουμπι του MOUSE σας δίνονται μερικά PULL DOWN MENU. Με οφουτες τις επιλογές μπορείτε να ξεκινήσετε μια κοινότητα πόλη, να πατε κάποιο σενάριο, οκομα και να τυπώσετε τον χάρτη της πόλης. Ακομη μπορείτε να αλλάξετε την τοχητή του παιχνιδιού, και φυσικό να προκαλέσετε ότι καοστροφες θέλετε στην πόλη κόνοντας ετοι το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον. Η δεύτερη επιλογή που σας δίνεται ορχικά, δηλαδή να φορτώσετε μια ήδη ετοιμη πόλη, σας δίνει το δικαίωμα επιλογής οναμεσα στις οκτώ πάσεις που αναλυονται με λεπτομερεια στο σενάριο. Φυσικό οφουτες οι λειτουργίες που ονεφερα παροπονω ισχυουν, επιτρεποντας ετοι να διαφοραποιείτε μια ήδη ετοιμη πόλη οπως εσείς θέλετε.

Στην επιλογή του σεναρίου, θα δείτε σε διαφορετικό χρονικό διαστήματα, την εμφάνιση ενός άλλου ποροθυρου, οπ όπου μπορείτε να ούξησετε την τιμή των ταχι, το ποσοστό προσηληφως των οστνομικών, των πυροσβεστών, και γενικό εχετε τον οφουοπτικό ελεγχό της πόλης. Μην το παρκαόνετε όμως, γιατί θα έχετε συνέπειες.

Οπως καοταλαβατε το SIM CITY είναι ένα CITY SIMULATION που θα σας κρατήσει για πολλές ωρες μπροστα στην οθόνη. Το προβλήματα που θα συναντήσετε στο σενάριο και περιλαμβανονται στη διοκέτο θα κροτήσουν ομειωτο το ενδιαφέρον σας. Το SIM CITY οίγουρο θα χρειαστείτε πολλές μέρες για να το μάθετε τελεια χρησιμοποιώντας τις λειτουργίες που σας είπα πιο πάνω, με διαφορο οφουκεκριμενα κλειδιά. Τα σενάρια των οκτώ παλέων του SIM CITY, αναλυονται παρακατω λεπτομερειακά.

ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΤΕΡΑ

Το σενاريو του SIM CITY, περιλαμβάνει αληθινα και υποθετικο προβλημα-
τα. Τετοιου ειδους καταστασεις θα συναντήσετε στις οκτω πόλεις φημισμε-
νες και όχι, που περιεχονται στο προγραμμα. Η καθε μια απο αυτες περιεχει
και διαφορετικα επιπεδα δυσκολιας. Μερικες απο αυτες βρισκονται σε εξαρ-
ση και απο την στιγμή που θα ξεκινήσετε σας μενουν μονο λιγα λεπτα για να
σωσετε την πολη.

Αλλα προβλήματα ομως, είναι περισσότερο μακροπροθεαμα οπως η εγκλη-
ματικότητα. Σκοπος σας είναι ν' αντιμετωπίσετε τα προβλήματα αυτα οσο
καλυτερα γινεται. Μετα απο καποια χρονικο διαστημα, η πολη με εκλογες
αποφασίζει αν αξίζετε για κυβερνητης. Εάν ολα πονε καλα, θα σας δωσουν το
κλειδι της παλης, αν όχι θα σας πεταξουν απ' εξω. Τωρο θα σας κανω μια πιο
λεπτομερεστερη περιγραφη για καθε μια απο τις πολεις. Ακομα πριν συνεχι-
σω θα ηθελα να σας πω ότι ο χρονος και ο ταπος, είναι τελειως διαφορετικος
απο πολη σε πολη.

DULLSVILLE, USA 1900 - BOREDOM

Τα πραγματα δεν εχουν αλλαξει πολυ εδω και εκατο χρονια. Εται ολα γι-
νονται και πιο βαρετα και ο πληθυσμος της πόλης φευγει. Οσοι εχουν μεινει
δυσανοχετουν γι' αυτη την κατασταση, ζητωντας ριζικες αλλαγες. Μια απο
αυτες τις αλλαγες είναι και η αποκτηση καινουργιου ηγέτη με νεες ιδεες, για
να λυσει τα προβλήματα της πόλης. Πολλοι λενε οτι το DULLSVILLE, αυτή η
μικρη πολη μπορει να γινει μια νεα μεγαλυτερη πολη με σωστό ηγέτη.

Οπως θα καταλάβατε δουλεια σας είναι να τα παιξετε όλα κορωνα-γρομμα-
τα, βαζοντας σε πραξη καποια ιδεα σας κάνοντας αυτή την πολη πρωτη στα
μεσα του 21ου αιωρα.

Δυσκολια: Μικρή

Χρονικα ορια: 30 Χρονια

Νικηφορο αποτελεσμα: να γινει η πολη Μητρόπολη.

SAN FRANCISCO, CA 1906 EARTHQUAKE

Στην πολη αυτη έγινε ενας τρομερος σεισμός που ουγκλόνισε όχι μόνο
τους ανθρωπους, αλλα και ολη την περιοχή που ζουσαν, προκαλωντας ανεπα-
νορθωτες ζημιες. Τα αποτελέσματα του σεισμου και η καταστροφή των σπιτι-
ων δεν ηταν τοσο πολυ καταστροφικα, όσο η φωτια που ξεσπασε και πήρε
τεροστιες διαστασεις. Θα σας παρει πολλές ημέρες για να την ελέγξετε.
1500 ανθρωποι οκοτώθηκαν και χιλιάδες τραυματιες. Οπως καταλάβατε αρ-
χικα, οκοπός είναι να σταματήσετε τη φωτιά, και υστερο με κάποιο σχεδιο
ατροτηγικής, να ξαναχτισετε την πόλη, και να την φέρετε στην αρχική της
κατασταση.

Δυσκολιες, πολυ μεγάλη

Χρονικα ορια: 5 χρονια

Νικηφόρο αποτελεσμα: να γινει η πολη Μητρόπολη

HAMBURG, GERMANY 1944 - FIRE

Στα τέλος του Β' Παγκόσμιου πολέμου μετά από μια αεροπορική επίθεση,
τα Αμβουργο έχει πιάσει φωτιά, με τεραστιες διαστάσεις, προκαλωντας μεγά-
λες απωλειες ανθρωπινου πληθυσμού. Ο πληθυσμός που κατοικει στο κέντρο
της πόλης κινδυνευει περισσοότερο. Αρχικά πρεπει να καταφέρετε με κάποια
τροπο να σωσετε τους ανθρωπους αυτοίς από τα κέντρο, και υστερο να απο-
μονώσετε τη φωτιά και να ξοναχτισετε την πόλη μετά τον πόλεμο. Κάτι που
δεν σας ειπα, είναι ότι ο ελεγχος της φωτιας γινεται καθώς η πολη βομβαρδι-
ζεται, κανοντας έτσι το παιχνιδι αρκετά δύσκολο.

Δυσκολια: πολυ μεγάλη

Χρονικα ορια: 5 χρόνια

Νικηφόρο αποτελεσμα: να γινει πολη Μητρόπολη.

BERN, SWITZERLAND 1965 - TRAFFIC

Εδώ θ' αντιμετωπίσετε ένα πρόβλημα που υπάρχει στις περισσοότερες με-



γαλουπαλεις του κόσμου, (άπως και στην Αθήνα) τα κυκλοφοριακά. Οι δρόμοι
αρχίζουν μερα με τη μερα να γινονται δύσκαλοι στην αυγκαινωρία, δημιουργ-
ώντας τραμερά κυκλοφοριακα προβλήματα. Ο πληθυσμός της πόλης απαιτεί,
να κάνετε κάτι γι' αυτά. Παλλά εχουν ειπωθεί για τη λύση της κυκλοφαρίας,
ένα απ' αυτά είναι η απακέντρωση, και η δημιουργία γεφυρών σε σημεία
κλειδιά για την πόλη. Αυτά όμως απαιτούν μεγάλη ανακατανομή της περιοχής
και τεράστια έργα.

Δυσκαλία: μικρή

Χρονικά άρια: 10 χρόνια

Νικηφόρα απατέλεσμα: λύση στα πρόβλημα της κυκλοφορίας.

TOKYO, JAPAN 1957 - MONSTER ATTACK

Εδώ τα σενάρια είναι τελειως διαφορετικά από τις άλλες πόλεις. Τα Τακυα,
δέχεται επίθεση από ένα τέρας με τεράστιες διαστάσεις που σε κάθε του
βημα δημιουργει ανεπανόρθωτες ζημιές σε έμψυχα και σε άψυχα υλικά.
Σκαπός είναι να ακατώσετε τα τέρας και να φέρετε την πόλη στην αρχική της
κατάσταση. Σ' αυτη την πόλη δεν τα πήγα και τόσο καλά, αλλά κατάλαβα ότι
για να νικήθει το τέρας μάλλον πρέπει να οδηγηθεί προς τη θάλασσα, πράγμα
που δεν τα κατάφερα γιατί ηταν αρκετά δύσκαλα.

Δυσκαλία: Αρκετή

Χρονικά άρια: 5 χρόνια

Νικηφόρα απατέλεσμα: τα ακαρ να περάσει τον αριθμό 500.

DETROIT, MI 1972 - CRIME

Ένα από τα καθημερινά προβλήματα μιας αυνηθιαμένης πόλης είναι και η
εγκληματικότητα. Στα μέσα του 1970 ο ελεγχος της θάλασσας, των εργαστα-
αίων, και γενικά απαιωνδήπατε πλαυαπααραγωγικών πηγών, ελέγχεται από μια
μικρη μειανάτητα που καταδυναστεύει την πόλη, φέρνοντας την σε μία
εγκληματική έξαρση. Μεγάλη ανεργία με τεράστια πληθυσμιακά προβλήματα
τροφής, καταικίας αυξάναν την εγκληματικότητα. Σκαπός σας είναι πρώτα
ν' αλλάξει χέρια ο ελεγχος της πόλης, και υστερα να σταματήσετε την
εγκληματικότητα.

Δυσκαλία: Μεγάλη

Χρονικά άρια: 10 χρόνια

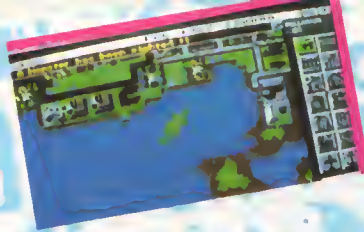
Νικηφόρο απατέλεσμα: χαμηλή εγκληματικότητα.

BOSTON MA 2010 -NUCLEAR MELTDOWN

Όπως σας έχω πει και πιο πάνω ο χρόνος δεν είναι αυγκεκριμένος, αλλά
αλλάζει αυνέχεια πηγαιναντός μας σε διαφορετικές χρονικές περιόδους.
Έται βριακάμασστε στα 2010 σε μία πόλη που βασίζεται απακλειστικά στην
πυρηνική ενέργεια. Όλα κινούνται απ' αυτήν, με λιγα λόγια ελέγχεται απ'
αυτήν. Τα πυρηνικά απόβλητα αυξάνανται αυνεχώς δημιουργώντας τραμερές
συνέπειες στα περιβάλλον και στον ανθρωπίνα πληθυσμά. Όλα αυτά όμως,
πάλι ελέγχονται από τους ιδιοκτήτες αυτών των εργαστασιών που θέλαντας
να κερδοσκαπαύν όλα και περισσοότερο δεν ναιάζανται για τίπατα και αμειλι-
κτα αυνεχίζουν τα έργα τους.

Εδώ η απασαλή σας είναι παλύ δύσκαλη, καθώς πρέπει να τους σταματή-
σετε, καταστρέφοντας τα πυρηνικά εργοστάσια αντικαθιστώντας τα με νεα πιο
ασφαλή, και να επαναφέρετε το περιβάλλον στην αρχική του κατάσταση.

Δυσκαλία: Μεγάλη



S I M C I T Y

Χρονικά όρια: 5 χρόνια

Νικηφόρο αποτέλεσμα: το σκορ νο περάσει τον αριθμό 500.

RIO DE JANEIRO, BRAZIL 2047-FLOOD

Στο μέσα του 21ου αιώνα οικολογικές αλλαγές συμβαίνουν με συνέπειες πλημμύρες και τεράστιες γεωτεκτονικές αλλαγές. Όλο αυτό οφείλονται στην αύξηση της θερμοκρασίας στις πολικές περιοχές λιώνοντας έτσι τεράστιες ποσότητες πάγου. Το RIO DE JANEIRO, είναι μία πόλη γεμάτη από πρόοινο, όχι όμως με δέντρα με βαθιές ρίζες για να συγκρατούν το έδαφος. Όπως κοιτολόβατε είναι από τις πόλεις με τον άμεσο κίνδυνο για πλήρη κοιτοστραφή σε περίπτωση πλημμύρας. Αυτό που έχετε να κάνετε είναι με κάθε τρόπο ν' αποτρέψετε τον κίνδυνο.

Δυσκολία: κομψή

Χρονικά όρια: 10 χρόνια

Νικηφόρο αποτέλεσμα: το σκορ νο περάσει τον αριθμό 500

Σκέφτηκα ότι θα ήταν χρήσιμο να κάνω μια λεπτομερή ανάλυση για την λειτουργία, και την χρήση των δεκαετοσάρων κουτιών που βρίσκονται στη δεξιά μεριά της οθόνης. Είμαι οίγουρος ότι η ανάλυση αυτή θα σας φανεί χρήσιμη και θα σας βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση του παιχνιδιού.

BULLDOZER

Χρειάζεται για τον καθαρισμό των δασών, των δρόμων και γενικά ότι ενοχλεί την περιοχή. Η χρήση της είναι γενική. Η δημιουργία χώρου που μπορείτε να δημιουργήσετε με αυτή την επιλογή είναι σημαντική, γιατί θα μπορούσατε να τοποθετήσετε εργοστάσιο, λιμένα, οεραδρόμιο. Το κόστος είναι 1 δολάριο για κάθε τομέο που καθαρίζετε.

ROADS

Συνδέει αποκομμένες περιοχές. Οι στροφές και οι γωνίες γίνονται αυτόματα. Η γραμμή συνεχίζεται με το πάτημα του MOUSE. Πραξέξτε γιατί αν κάνετε λάθος στην τοποθέτηση του δρόμου, πρέπει να πληρώσατε για την κοιτοστραφή του και ύστερα να τον ξονοφιόξετε. Ο δρόμος μπορεί να περάσει από τις POWER LINES μόνο από τη σωστή γωνία. Επίσης όμα φτιάξετε το δρόμο σε ποτόμι γίνονται γέφυρες. Το κόστος είναι 10 δολλάρια για κάθε τομέο και 50 δολλάρια για μια γέφυρα.

POWER LINES

Μεταφέρουν ηλεκτρική ενέργεια σε αποκομμένες περιοχές. Για να λειτουργήσει σωστό η πόλη πρέπει κάθε περιοχή να ενώνεται με αυτές. Η σύνδεση και οι γωνίες γίνονται αυτόματες. Η δημιουργία της γραμμής συνεχίζεται όσο έχουμε ποτημένο το MOUSE. Οι POWER LINES δια μέσου νεραύ δεν πρέπει να έχουν γωνίες αλλά να είναι κάθετες ή οριζόντιες. Το κόστος είναι 5 δολλάρια για κάθε τομέο και 25 δολλάρια αν βρίσκονται στο νερά.

TRANSIT LINES

Μποίνουν σε θέση κλειδί για τη σωστή και ασφαλή διοκίνηση των τρένων. Προσοχή στις διοστουρώσεις γραμμών τρένων με τους δρόμους. Η δημιουργία αυτών των γραμμών γίνονται με τον ίδιο τρόπο όπως και των POWER LINES.

Ακόμο μπορείτε μ' αυτές να κάνετε και γραμμές (TUNNEL) κάτω από το νερά. Εδώ πάλι δεν επιτρέπονται οι γωνίες, αλλά μόνο κάθετο ή οριζόντια. Το κόστος είναι 20 δολλάρια για κάθε τομέο και 100 δολλάρια αν βρίσκονται κάτω από το νερά.

PARUS

Μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε καθαρά έδαφος, PARUS με δάση και νερά ανεβάζουν το οικολογικό ποσοστό σας. Το πόρκο μπορούν να κοιτοστραφούν από μπουλντόζες αποκόβοντας πιθανή συνέχιση φωτιάς που έχει πιάσει σε δάος. Η λειτουργία του είναι όπως στις άλλες. Το κόστος είναι 10 δολλάρια για κάθε τομέο.

RESIDENTIAL ZONES

Κτίζοντας σπίτι, σχολείο, νοσοκομείο και εκκλησίες, το κάθε σπίτι ή οτιδήποτε άλλο μπορεί να μετατραπεί από οπλή κατοικία που ζει μόνο μια οικογένεια, σε ουρανοξύστες με πολλές οικογένειες. Το κόστος είναι 100 δολλάρια για κάθε τομέο. Όπως βλέπετε το κόστος είναι πολύ μεγάλο, για αυτό και κάθε φορά που θα κάνετε κάποια κίνηση πρέπει να τη σκεφτείτε καλά πρώτα.

COMMERCIAL ZONES

Χρησιμοποιούνται για πολλές χρήσεις ως κοιτοστήματα, για πωλήσεις, βενζινοδίκιο ή parking. Υπάρχουν πολλά στάδια όπου περνάνε αυτό το μογολό. Δηλαδή από την ημέρα που ιδρύθηκαν μέχρι την ημέρα που πτώχευσαν ή έγιναν υπερπολυτελείς κοιτοστήματα. Αυτή η μεταβολή γίνεται όσα περνάει ο χρόνος. Το κόστος είναι 100 δολλάρια για κάθε τομέο.

INDUSTRIAL ZONES

Είναι η βοριά βιομηχανία με τεράστια ποραγωγή προϊόντων. Υπάρχουν πολλά επίπεδα ονόπτευσης των εργοστωίων. Από μικρές οπθήκες που κοιταλήγουν σε τεράστιες βιομηχανίες. Το κόστος είναι 100 δολλάρια για κάθε τομέο.



TITΛΟΣ : SIM CITY
HOUSE : IN FOGAMES
FORMATS : AMIGA, PC, C-64
TIMH : 3500
TEST : AMIGA

POLICE DEPARTMENTS

Όπως κοιταλάβατε πράκειται για οστυνομικό τμήμα που ελέγχουν τη γύρω περιοχή. Το τμήμα αυτό σε σωστή μέρη ελέγχουν την εγκληματικότητα, που όπως ξέρετε σε συγκεκριμένο σενόριο είναι και η μόνη λύση. Το κόστος είναι για κάθε τμήμα 500 δολλάρια.

S I M C I T Y

FIRE DEPARTMENT

Βοηθούν περιοχές με ουξημένες περιπτώσεις πυρκαγιών. Έτσι όπου εμφανίζονται φωτιές θα ήταν καλό να φτιάξετε κοντά ένα τέτοιο σταθμό. Έτσι θ' οπατρέψετε σοβαρές ζημιές. Η δύνομη της φωτιάς και η χράνος παύ θα κάνει να εξαπλωθεί εξορτόται από το μέρος παυ πήρε φωτικά. Το κόστος είναι 500 δολλάρια για κάθε τμήμα.

STADIUMS

Παλύ χρήσιμα για την αύξηση του ηθικαύ της πόλης ιδίως όταν είναι αυτή πολύ μεγάλη. Τα στάδιο είναι πολύ καλό γι' αυτό το λόγο που αναφέρω πιο πάνω, αλλά δημιουργούν κυκλοφοριακό προβλήματο. Πρέπει λοιπόν το μέρος που θα χτιστεί να είναι σε κατόλληλο δρόμο χωρίς κυκλοφοριακό προβλήμα-τα. Το κόστος για το στάδιο είναι 3000 δολλάρια.

POWER PLANTS

Χωρίζονται σε πυρηνικό και α' αυτά που λειτουργούν με άνθρακα. Το πυρηνικό εργοστάσιο είναι πιο παραγωγικά, και πορόγουν υψηλότερη τάση, αλλά είναι επικίνδυνα και κοστίζουν παροπάνω. Αυτό με ταν άνθρωκο έχουν λιγότερη παραγωγή, αλλά ακίνδυνο και με λιγότερο κόστος.

Μια πόλη χρειάζεται τέτοιους σταθμούς γι' αυτό και η χρήση τους είναι απαραίτητη όσχετο με το μέγεθος της πόλης. Μην χρησιμοποιείτε παλλούς ηλεκτρονικαύς σταθμούς τον ένα δίπλα στον άλλο. Το κόστος για την κοτο-ακευή πυρηνικού εργοστασίαυ είναι 5000 δολλάρια και με άνθρακα 3000 δολ-λάρια.

SEA PORTS

Μεγαλώνουν την εξωτερική βιομηχανία, η χρήση τους σε μικρή πόλη είναι



περιττή, αλλά σε μία μεγάλη παλύ απαραίτητη. Η τοποθέτηση του λιμανιου πρέπει να είναι σωστή γιατί αλλιώς θ' αποδειχτεί άχρηστο. Συνιστάται η ταπα-θέτηση του λιμανιού σε κόλπους. Τα μέρος που θα μπει το λιμάνι πρέπει πρώτα να το έχετε περάσει με μπαυλντόζα. Όταν τα λιμάνι, μπει σε λειταυρ-για τότε θα δείτε πλοίο στη θάλασσα. Το κόστος του λιμανιού είναι 5000 δολλάρια.

AIRPORTS

Χρήσιμο για μεταφορά πληθυσμού και προϊόντων, ιδίως σε μεγάλες πόλεις. Τα εμπορικό κόστος θα είναι μεγάλο αν υπάρχει αεροδρόμιο. Τα εμπορικό κόστος θα είναι μεγάλο αν υπάρχει αεροδρόμιο. Τα αεροδρόμιο είναι μεγάλα και ακριβά, γι' αυτό και πρέπει να το χτίσετε μόνο όταν η πόλη το αντέχει. Ακόμα τα μέρος που θα το χτίσετε έχει σημασία, γιατί υπάρχει κίνδυνος για αεροπαρακά οτύχημα. Μάλις χτίσετε το αεροδρόμιο θα δείτε αεροπλάνα να κινούνται στον αέρα. Το κόστος είναι 10.000 δολλάρια.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

ΣΙΓΟΥΡΑ ΤΟ SIM CITY σνδυάζοντας τα λεπτομερή γραφικά με το ομαλό scrolling και τα πολύ καλά ηχητικά εφέ, δημιουργεί το περιβάλλον μιας πραγματικής πόλης. Ακόμα οι τρόποι στρατηγικής που προσπαθείτε να χρη-σιμοποιήσετε είναι απεριόριστοι. Είναι ομολογουμένως αρκετά δύσκολο να δημιουργηθεί ατμόσφαιρα σ' ένα τέ-τοιου είδους παιχνίδι. Η συνεχής όμως δράση του, θα αφήνει σίγουρα αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Συνοψίζο-ντας λοιπόν, έχουμε ένα πολύ καλό SIMULATOR, λαμβά-νοντας υπ' όψη μας ότι είναι το πρώτο του είδους του.



ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82
ΓΕΝΙΚΑ	93



Αγαπητοί φίλοι, αναγνώστες κι αναγνώστριες, σας καλωσορίζω στις στήλες αυτές του περιοδικού μας, που σκοπό έχουν την ενημέρωσή σας, πάνω σε μουσικά θέματα των δύο υπολογιστών **Atari και Amiga**.

Θα προσπαθήσω όσο το δυνατόν απλούστερα και καλύτερα να σας κρατώ ενημέρους και να σας εξηγήω ορισμένα πράγματα γύρω από τη μουσική και την ηλεκτρονική ψηφιακή μουσική.

Πριν λίγο καιρό, ο υπεύθυνος του περιοδικού, μου ανέθεσε τη στήλη αυτή, την οποία δέχτηκα με πολλή ευχαρίστηση όντας μουσικός, και επίσης πιστεύοντας ότι κι η δικιά σας ανταπόκριση θα 'ναι μεγάλη. Έχω διαβάσει σε πολλά περιοδικά, διάφορα κείμενα και τεστ που έχουν γίνει σε μουσικά προγράμματα. Ίσως κάτι ανάλογο να έχει πέσει και στα δικά σας χέρια και ίσως να μη δώσατε σημασία, ή ακόμα και να μην κατάλαβατε ορισμένα πράγματα. Σε μια τέτοια περίπτωση, όμως, το σφάλμα δεν θα ήταν δικό σας, αλλά της σύνταξης του κειμένου, ή του τρόπου που προσπάθησαν να σας το μεταβιβάσουν.

Γι' αυτό και εγώ προσπαθώντας να σας φέρω σε μια καλύτερη επαφή με τον κόσμο της ηλεκτρονικής μουσικής θα κάνω ότι είναι δυνατόν, να το πετύχω με τον απλούστερο τρόπο. Εγγύηση γι' αυτό αποτελεί η υποδομή που υπάρχει σε μουσικές και ηλεκτρονικές γνώσεις και φυσικά η παρακολούθηση της εξέλιξης της τεχνολογίας.

Απ' το πρώτο κιόλας τεύχος, θα ήθελα να μεταφερθούμε στον κόσμο της ηλεκτρονικής μουσικής κάνοντας συγχρόνως μια αναδρομή στα μουσικά όργανα των περασμένων δεκαετιών. Γιατί, ας μην γελιόμαστε φίλοι μου, το είδος αυτής της μουσικής ώρες-ώρες ξετρενά και τη φαντασία του ίδιου του κατασκευαστή. Ας γυρίσουμε λοιπόν, πίσω στις δεκαετίες του '50 και του '60 τότε που μια ορχήστρα, θα μπορούσε να αποτελείται και από εκατό ακόμη άτομα. Φανταστείτε, λοιπόν, πόσο δαπανηρό θα ήταν κάτι τέτοιο, στη σημερινή μας εποχή, για έναν μουσικοσυνθέτη.

Πρέπει να ξέρουμε, ότι για να νοικιάσεις μια ορχήστρα σήμερα χρειάζεσαι από **1 εκατομμύριο έως και 10 εκατομμύρια** δραχμές. Εάν προσθέσουμε και τα

έξοδα μιας ηχογράφησης σ' ένα στούντιο, που σύμφωνα μ' επίσημες τιμές, η ώρα στοιχίζει από 3 έως 5 χιλιάδες δραχμές, καταλαβαίνετε λοιπόν, τι θα σήμανε κάτι τέτοιο. Το **Lambada** π.χ. θα χρειαζόταν τουλάχιστον 2 εκατομμύρια για να εκδοθεί.

Στη δεκαετία λοιπόν του 1960 οι εταιρίες μουσικών οργάνων ήταν στις δόξες τους. Συγκεκριμένα δύο ιταλικές εταιρείες τότε η **Lem** και η **FarFisa** κατασκεύαζαν τα καλύτερα για την εποχή αρμόνια τα οποία αποτελούνταν από δεκάδες κουμπιά που στο πάτημά τους, άκουγες έναν χαρακτηριστικότατο θόρυβο που πολλές φορές ήταν πιο δυνατός κι απ' τον ήχο της μουσικής. Κι ερχόμαστε λίγο αργότερα που κατασκευάστηκε το ηλεκτρονικό πιάνο, το πρώτο για την εποχή από την εταιρία **Fender**. Ήταν το μοντέλο **Fender Rhodes**. Τα πλήκτρα του όπως ενός κανονικού πιάνου, το δε βάρος του εκατό κιλά! Τι εξέλιξη για την εποχή εκείνη!

Κι ερχόμαστε τώρα στη δεκαετία του 1970 που πήραν τα πρωτεία η **Roland** φτιάχνοντας τα πρώτα της ψηφιακά κι όχι αναλογικά πια, μοντέλα, τα οποία επικράτησαν για μια πενταετία.

Ήταν το **Juno 50** και το **Juno 60**. Ίσως κάποιοι από σας, να θυμούνται, ότι τότε σε κάθε τραγουδι των **Rolling Stones** ή σε κάθε συναυλία των **Deep Purple** τα δύο αυτά μηχανήματα, είχαν έναν ήχο ανεπανάληπτο. Αφού μάλιστα ειπώθηκε τότε ότι αυτά τα μοντέλα κυριαρχούν για μια εικοσαετία τουλάχιστον.

Έφτασε ακόμα να συγκλονίσουν και τους κλασικούς μουσικούς. Ας έρθουμε τώρα πιο πρόσφατα στη δεκαετία του 1980. Εξορμά στην αγορά, μια εταιρία, η **Yamaha**, που παρ' όλο που κατασκεύαζε μουσικά όργανα όπως κιθάρες και πιάνο, από το 1940 ήταν άγνωστη μέχρι τότε.

Η **Yamaha** λοιπόν, με τα καινούρια μοντέλα της χτυπά την αγορά πουλώντας μηχανήματα ψηφιακής και πρωτοποριακής τεχνολογίας. Θα θεωρούσα καλό να σταματήσουμε λιγάκι την αναδρομή μας κάπου εδώ για να προσθέσουμε και ν' αναπτύξουμε μερικά ενδιαφέροντα θέματα. Οι κατασκευαστές όλων αυτών των εταιριών που αναφέραμε μέχρι τώρα, αναρωτήθηκαν αν θα μπορούσαν να κατασκευάσουν κάποιο μηχανήμα, να μπορεί να μιξάρει δύο πληκτρολόγια ταυτόχρονα. Παίζοντας δηλαδή το ένα να μπορείς συγχρόνως να ακούς και τον ήχο του άλλου.

Τελικά το κατάφεραν κι αυτό. Στα **synthesizers** προστέθηκαν δύο πενταπολικά βίσματα που ονομάστηκαν **midi** (μουσικά περιφερειακά ψηφιακά όργανα).

Φαίνεται όμως ότι δεν αρκέστηκαν μόνο σ' αυτό και πρόσθεσαν σε κάθε **synthesizer** κι από ένα κασετόφωνο, που ονομάστηκε **sequencer**. Φυσικά, μην πάει ο νους σας σε κανένα κασετόφωνο με κεφαλές και μοτέρ, αλλά είναι μια πλακέτα, στην οποία έχουν προσθέσει μια μνήμη κι έναν επεξεργαστή, μοιράζοντας διάφορα κανάλια στην έξοδο. Όμως δεν σταμάτησαν εκεί, οι κατασκευαστές. Σκέφτηκαν, λοιπόν, ότι εκα-

οντάδες χιλιάδες ήχοι του περιβάλλοντος, έμεναν ανεκμετάλλευτοι. Για να ηχογραφήσεις τέτοιον ήχο, καλύτερα, χρησιμοποιούσες ένα κασετόφωνο και τέλειωνες εκεί. Όμως, τώρα με τα samplers που κατασκεύασαν, ακούγονται οι ήχοι αυτοί από τα **Keyboards**.

Τώρα, κάλιστα μπορείς να πάρεις έναν σκύλο, να τον μαγνητοφωνήσεις και αμέσως μετά, ν' ακουστεί το αυτί σου από το στόμα του, αλλά από ένα ηλεκτρολόγιο. Αυτή η εφεύρεση, ήταν σίγουρα μια επανάσταση, που είχε σαν αποτέλεσμα, τον ανταγωνισμό των εταιριών, για το ποιος θα φτιάξει το καλύτερο sampler, απ' το πιο μικρό, μέχρι το πιο επαγγελματικό. Οι ειδικοί πάντως, ισχυρίζονται ότι τα samplers θα επικρατήσουν για την επόμενη δεκαετία, που θα είναι αφιερωμένη, στους ψηφιακούς ήχους, παρμένους από το φυσικό περιβάλλον.

Εάν κάποιος από σας διέθετε 2 εκατομμύρια, θα μπορούσε να είχε στο σπίτι του, τη συμφωνική ορχήστρα του Λονδίνου. Όμως κάτι τέτοιο θα ήταν πολύ δύσκολο νομίζω.

Με το sampler όμως, τα πράγματα απλοποιούνται. Απλώς αγοράζετε ένα εισιτήριο, για τη συναυλία παίρνοντας μαζί σας το Walkman σας και την ηχογραφείτε. Απολαμβάνετε όλο το πρόγραμμα και μόλις γυρίσετε σπίτι σας, περνάτε στο sampler, ότι ηχογραφήσατε. Έτσι καταφέρνετε να έχετε στο σπίτι σας, τη συμφωνική του Λονδίνου, χωρίς να χρειάζεται να ξοδέψετε τα μαλλιά της κεφαλής σας.

Δεν ξέρω πόσοι από σας ασχολούνται με προγράμματα μουσικής, αλλά θα ήθελα πάρα πολύ, να γνωριζόμαστε από κοντά, ν' ανταλλάξουμε ιδέες και γνώσεις και πιο πολύ να βοηθήσουμε εκείνους που μόλις τώρα αρχίζουν. Οι προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις μου είναι πάνω σε **Atari και Amiga**.

Επίσης, αν κάποιος από σας είναι χρήστης PC και ενδιαφερόταν να μάθει γι' ανάλογα προγράμματα πάνω σε PC, θα μπορούσε κάλιστα, να απευθυνθεί στο περιοδικό μας.

Εγώ πάντως, από την πλευρά μου θα κάνω ό,τι το δυνατόν καλύτερο για να σας ενημερώνω και λύνω τις απορίες σας. Θα ήθελα επίσης, να έχουμε και μια προσωπική επαφή ούτως ώστε να συζητάμε τα θέματα καλύτερα. Θα μπορούσατε να στείλετε τα γράμματά σας στο περιοδικό μας με κάθε σας απορία, θα δεχτούμε ακόμα και τις συμβουλές σας και την ανταλλαγή πληροφοριών, επάνω σε υπολογιστές και προγράμματα.

Γράψτε λοιπόν στη διεύθυνση: «**ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24, 106 82 ΑΘΗΝΑ, ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΛΗ «MIDI ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ».**

Τέλος, θα ήθελα να σας τονίσω ότι το περιοδικό αυτό απευθύνεται στις ηλικίες από 10 χρονών ως 80 χρονών και φυσικά και στα δύο φύλα.

Θα ήθελα να ανανεώσουμε το ραντεβού μας για το επόμενο τεύχος και να ευχηθώ σε σας **καλή ανάγνωση** και στους παράγοντες του περιοδικού καλή επιτυχία.



HALL OF FAME

ΤΙΤΛΟΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ

1	KICK OFF	ANCO
2	LARRY III	SIERRA
3	BATMAN	OCEAN
4	GHOULS 'N' GHOSTS	US GOLD
5	DOUBLE DRAGON II	VIRGIN
6	GHOSTBUSTERS II	ACTIVISION
7	TURBO OUTRUN	US GOLD
8	BAAL	PSYGNOSIS
9	SUPER WONDER BOY	ACTIVISION
10	HARD DRIVIN'	DOMARK



USER

ΨΗΦΙΣΤΕ ΓΙΑ ΤΟ HALL OF FAME!

Συμπληρώστε το παρακάτω κουπόνι και στείλτε το **τώρα** για να διαμορφώσετε **εσείς** τα TOP TEN του επόμενου μήνα!

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΜΟΥ:

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΠΙΘΑΝΟ Ν' ΑΓΟΡΑΣΩ

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)

Ο ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΩ

- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA
- ☐ PC
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ SPECTRUM

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ΤΗΛ:

GAME REVIEWS

Εγκαινιόζοντας την παρουσίαση των παιχνιδιών, παυ είναι η πιο μεγάλη και φιλόδοξη στήλη του περιοδικού, οφού αποτελεί τον κύριο καρμό του, θα αναφερθούμε σε μερικά βασικά πρόγμωτα που πρέπει να γνωρίζετε σχετικά με τα στυλ των game reviews, όπως αυτά θα εμφανίζονται μέσα από τις σελίδες του USER.

Κατ' αρχήν το test των παιχνιδιών θα γίνονται ος όσα τα δυνατόν περισσότερα διαφορετικό formats, γιο να ικανοποιούνται αι χρήστες όλων των υπολογιστών κατό τον καλύτερα τρόπο. Για το ίδιο παιχνίδι όμως θα γίνεται αναφορά σε άλλα formats, μόνα αν υπάρχουν σημαντικές διαφορές παυ να δικαιολογούν κότι τέτοιο. Ναμίζουμε ότι είναι αρκετά βαρετό να επαναλαμβάνουμε συνέχεια ότι τα γραφικά στα ST είναι καλύτερα απ' αυτά του Amstrad ή ότι ο ήχος της Amiga υπερτερεί του... Spectrum. Αυτό άλλωστε είναι ευνάητα και γνωστά σε όλους.

Κάθε παιχνίδι θα συναδεύεται από δύο πίνακες. Ο πρώτος απ' αυτούς θα περιέχει τη βαθμαλαγία παυ βασίζεται σε μία κλίμακα με άριστα τα 100. Θα βαθμαλαγούνται ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά, όπως γραφικά, κίνηση (animation), ήχος, ευκολία χειρισμού, πλακή-υπάθεση (ειδικά για τα simulations θα βαθμαλαγείται η πιστότητα αναπαρόστασης της πραγματικότητας), πακέτα (εμφάνιση και manual), ανταχή (διάρκεια ενδιαφέροντας) και αξία τιμή (τι προσφέρει το παιχνίδι σε σχέση με τα χρήματα παυ πληρώνετε).

Ογενικός τελικός βαθμός, δεν βγαίνει απαραίτητα (ή μάλλον δεν βγαίνει σχεδόν πατέ) από τον μέσο όρα, αλλά από μία κοθολική συνεκτίμηση της εντύπωσης που οφήνει το παιχνίδι. Ίσως θα πρέπει ο αναγνώστης, να δώσει τη δική του βαρύτητα στα επιμέρους στοιχεία παυ τον ενδιαφέρουν περισσότερο.

Οδεύτερος πίνακας θα σας δίνει με μια ματιά όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού: τίτλα, software house, διαθέσιμο formats, τιμή καθώς και τον υπολογιστή στον οποίο έγινε το test. Εδώ να διευκρινίσουμε ότι αι τιμές παυ αναφέρονται περιλαμβάνουν το ΦΠΑ και είνοι αι προτεινόμενες λιανικές τιμές των αντιπρασώπων (πράγμα που σημαίνει ότι σε κάποια μαγαζιά μπαρεί να βρείτε διαφοραποιημένες τιμές).

Τέλος τα review θα συναδεύονται από τα ειδικά σήματα που βλέπετε (τα καθένα αντιστοιχεί σε κάποια από τους πιο δημαφιλείς υπαλαγιστές παυ καλύπτει το USER), γιο να μπαρείτε εύκαλο και γρήγαρα να ενταπίζετε αυτό παυ θέλετε. Κι αυτό ισχύει και για το υπόλοιπο περιοδικό.



NORTH



Κοτά την διάρκεια του παιχνιδιού, το τρένο συλλέγει χρήματα. Όταν συμπληρωθεί ένα ικανοποιητικά ποσό, κερδίζετε ένα στρατεύμα το οποίο τοποθετείτε πάνω σε περιοχές που ανοδοσθύνουν. Μετοκινείτε το στρατεύμα προέχοντας να προσοτεύετε κυρίως την οιδηροδρομική γρομμή και το λιμάνια. Τυχοία γεγονάτο μπορεί να επηρεάσουν την έκδοση του παιχνιδιού, άπως οι κοιτιγίδες και η άφιξη πλοίων στο λιμάνι μετοφέροντος στροτιώτες (εξορτάτοι ποιος κοτέχει το λιμάνι την συγκεκριμένη στιγμή).

Επιπλέον το North & South μπορεί να ποιχτεί σον στροτηγικά ποιχνίδι, άπου η νίκη εξορτάται από το πάσο καλά θα μπορέσετε ν' ομυνθείτε σπένοντι στους εχθρούς σος, στα διάφορα arcade modes. Υπάρχουν 3 modes και σπ' οτά το πρώτο είναι και το πιο σημοντικό. Πράκειται για το πεδίο της μάχης στο οποίο πρέπει να παλοίψετε σκληρά για να επιζήσετε. Σύμβουλή: χρησιμοποιείστε πρώτο το ιπικό, μετά το κανάνι, και τέλος το πεζικά και σουνεχίστε κυκλικά. Στο επάμενο mode πρέπει να κλέψετε χρήματα σπá τα εχθρικά τρένο.

AND



ΕΜΦΥΛΙΟΣ-ΠΕΙΝΑ-ΔΙΧΑΣΜΟΣ. Όχι μην ονηρουείτε. Δεν σουμεθαίνει κάτι τέτοιο στην χώρα μας. Απλώς πράκειται για το πολύ άμορφο παιχνίδι της INFOGRADES. Ο χώρος που εκτυλίσσεται το παιχνίδι είναι οι ΗΠΑ, ενώ χρονικά τοποθετείται στην εποχή του εμφυλίου πολέμου (1861-1864).

Στην αρχική σθάνη εμφανίζονται ορκετά σπá το στοιχείο τα σποίο θα χρησιμοποιήσουμε για την εξέλιξη του παιχνιδιού. ΓΟ και η συνέχεια επί της σθόνης. Βλέπουμε τον χάρτη της Αμερικής, και τις διάφορες θέσεις των αντιπάλων καθώς και τις δικές μας θέσεις.

Κοτά μήκος του χάρτη ξεδιπλώνεται η οιδηροδρομική γρομμή. Το τρένο κινείται σπá την μιο πάλη στην άλλη για συλλογή χρημάτων σε διάφορες χρονικές στιγμές. Στην σθάνη μας ποροτηρούμε τις περιοχές, άπου είναι τοποθετημένοι οι στροτιώτες μας, να ονοδοσθύνουν. Αν ποτήσουμε το οριστερά κουμπί του mouse μιο φορά, τότε παροτηρούμε ότι ονοδοσθύνουν οι γύρω περιοχές, δηλαδή αυτές που μπορούμε να μετοκινήσουμε, να τοποθετήσουμε το βελάκι και κάνουμε click.



ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟΝ ΧΡΟΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΑΠΟΜΕΝΕΙ ΚΑΙ Η ΜΠΟΤΑ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΑΣΗ.

Σκορφολώνετε στο τέλος του τρένου και νικώντας τους διαδοχικούς οντιπάλους σος προσποθήστε να φθάσετε στην ορχή του. Στο τελευταίο mode πρέπει να καταλάβετε το εχθρικό φρούριο. Είναι ένας αγώνος ενάντια στο χρόνο, μέχρι να φθάσετε στη σημόλο. Ανάμεσο σ' ο εός και τη σημόλο, υπάρχουν στρατιώτες που σός ρίχνουν στίλετο, παγίδες, σουντρίμια, μέχρι και σκυλιά που σος επιτίθενται με μόνια.

SOUTH



Φυσικά, στο παιχνίδι υπάρχει και δράση, η οποία είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική: είναι διασκεδαστική. Τα κινούμενα σχέδια είναι καλοσχεδιασμένα και το animation είναι πολύ ρεαλιστικό. Ο ήχος είναι λίγο παράξενος, αλλά υπέροχος. Το παιχνίδι συνδυάζει την στρατηγική και τη δράση. Με αντίπαλο τον υπολογιστή παίζετε αρκετά καλά. Είναι όμως πολύ καλύτερο αν υπάρχει ανταγωνισμός μεταξύ δύο παιχτών. Ένα παιχνίδι, με το οποίο ειλικρινά θα διασκεδάσετε, και δεν θα μετανιώσετε για την αγορά του.

ΤΙΤΛΟΣ : NORTH & SOUTH

HOUSE : INFOGRADES

FORMATS : ST, AMIGA, PC

ΤΙΜΗ : 3500

TEST : AMIGA

ΓΡΑΦΙΚΑ 88

ΚΙΝΗΣΗ 85

ΗΧΟΣ 85

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ 90

ΠΛΟΚΗ 77

ΠΑΚΕΤΟ 85

ΑΝΤΟΧΗ 75

ΔΕΙΞΑ/ΤΙΜΗ 82

ΓΕΝΙΚΑ 84



ΔΕΚΑΝΕΑ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΣ ΘΑΥΜΑΣΙΑ!
ΠΑΝΤΑ ΜΟΥ ΑΡΕΣΑΝ ΟΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΜΕ ΤΟ «HAPPY END»!



ΑΠΟ ΟΤΙ ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΣΑΝ ΛΟΧΙΑΣ ΔΕΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΑΤΕ ΚΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ. ΜΗΝ ΑΠΕΛΠΙΖΕΣΤΕ ΟΜΩΣ. RESTART GAME ΚΑΙ «ΑΑΑΕΕΡΑΑΑ»!

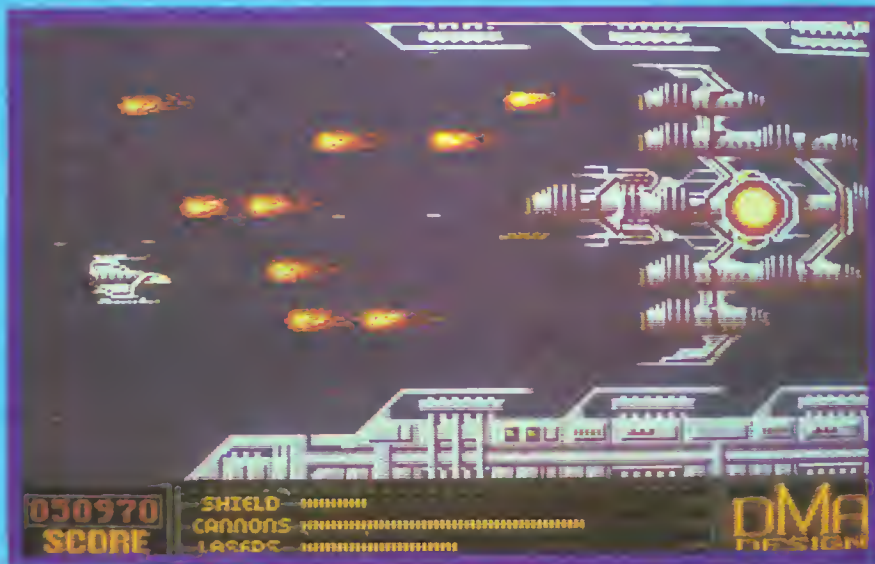
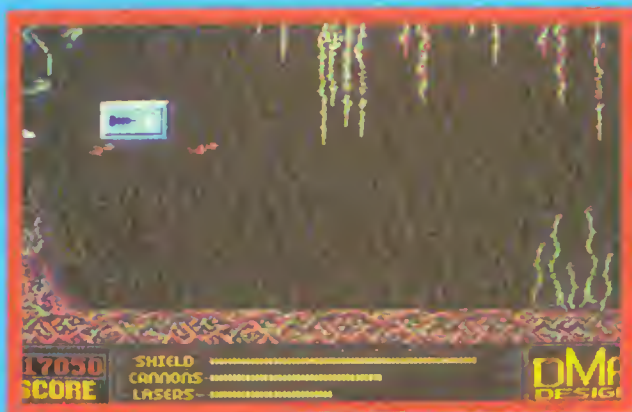
MENNACE



Κάπου στα «ξιάστημα, σ' ένον πολύ, μα πολύ μακρινό μας γαλαξία, βρίσκεται ένας από τους πιο παράξε- νους πλανήτες, ο πλανήτης *Draconia*.

Ο πλανήτης αυτός κατοικείται από πολλά ιδιόρρυθμα, παράξενα και άκρως επικίνδυνο όντα. Η δημιουργία του *Draconia* διάρκεσε αιώνες και ήταν έμπνευση των έξι πιο ισχυρών και φοβερών διαστημικών αρχόντων που υπήρξαν στην ιστορία του διαστήματος. Οι πολλοί κακοί αυτοί άρχοντες, είχαν εξοριστεί από το δικό τους γαλαξία (ποιος ξέρει τις ατομίες θα έκαναν...) και στην συνέχεια λεηλάτησαν και κατέστρεψαν διάφο- ρους πλανήτες, χρησιμοποιώντας τους κόσμους που είχαν ερημώσει και τις ονατριχιαστικές και αιμοστα- γείς μορφές ζωής που είχαν δημιουργήσει, για να χτί- σουν έναν πλανήτη γεμάτο φόβο και θάνατο... (σηκώ- θηκε η τρίχα μου να τα γράφω ποιδιά!!). Όπως όλοι θα καταλάβετε αυτός ο τρομοκτικός πλανήτης δεν είναι άλλος από τον *Draconia*.

Βλέποντας την κατάσταση που δημιουργείται στον *Draconia*, η Διαστημική Κυβερνητική Ομοσπονδία, πή- ρε την απόφαση να δοθεί ένα τέλος σ' αυτή την ιστο- ρία. Υπήρχον όμως και μερικά προβλήματα στην πραγ- μοποίηση αυτής της απόφασης. Όπως θα καταλα- βαίνετε και εσείς, μία μεγάλης δύναμης εκστρατεία του στόλου μας, θα είχε πολύ μεγάλο κόστος για τον στόλο, γιατί οι πανούργοι δημιουργοί του *Draconia*, φρόντιον πολύ καλά το αμυντικό σύστημα του πλα- νήτη και θα θυσιάζοντουσαν χιλιάδες ζωές άδικα. Τό- τε ξαφνικά ήρθε μία πολύ καλή ιδέα. Θα ήταν πολύ κα- λύτερα αν πήγαμε στον *Draconia* ένα μόνο μαχητικό σκάφος, που θα γλιστρούσε οργά-σιγά και χωρίς να το πάρουν είδηση τα radar των έξι δυναστών.



Ετσι καταστρέφοντας τον *Draconia* θα υπάρξει εκδίκηση γι' αυ- τούς που έχασαν την ζωή τους εξαι- τίας αυτού του πλανήτη. Ναι... έτσι πρέπει να γίνει. Το σκάφος που θα πάει στην αποστολή θρέθηκε, είναι ήδη έτοιμο και φυσικά ο ατρόμητος και αποφασισμένος πιλότος που θα το οδηγήσει είσατε εσείς!!!

Η Ομοσπονδία όμως δεν πρόκειται να σας αφήσει έτσι. Ήδη υπάρχουν συγ- κεντρωμένες διάφορες πληροφο- ρίες σχετικά με τον πλανήτη. Ακού- στε λοιπόν - ή μάλλον διαβάστε... Ο *Draconia* αποτελείται από έξι ζώνες- περιοχές, που η κάθε μία απ' αυτές, έχει τον φρουρό της που βρίσκεται στο τέλος της κάθε περιοχής. Σκο- τώνοντας λοιπόν έναν έναν τους φρουρούς (που δεν είναι καθόλου εμφανισμοί!!) το αμυντικό σύστημα του *Draconia* εξασθενεί.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με την σειρά. Για να φτάσετε στον πλανήτη, χωρίς να κινδυνέψετε να σας πάρουν είδηση, είσατε κρυμ- μένοι μέσα σ' ένα γιγάντιο διαστημι- κό γυμνοσάλιαγκα (!!). Ελπίζουμε ο γυμνοσάλιαγκας να μην χρησιμοποι- είται για πρακτική εξάσκηση στο ση- μάδι από τους φρουρούς του!! Φτά- νοντας στον πλανήτη «στόχο» ανοί- γει το τεράστιο στόμα του και βγαίνε- τε εσείς με το μικρό μαχητικό σας σκάφος. Από εδώ και περά, όλα εξαρ- τώνται από εσάς.



Για να πετύχετε την αποστολή σας, πρέπει να είστε πολύ καλοί και να μην έχετε καμία ατυχία. Αλλά, αν έχετε καλή τύχη, τότε η αποστολή σας θα είναι πολύ εύκολη. Για να πετύχετε την αποστολή σας, πρέπει να είστε πολύ καλοί και να μην έχετε καμία ατυχία. Αλλά, αν έχετε καλή τύχη, τότε η αποστολή σας θα είναι πολύ εύκολη. Για να πετύχετε την αποστολή σας, πρέπει να είστε πολύ καλοί και να μην έχετε καμία ατυχία. Αλλά, αν έχετε καλή τύχη, τότε η αποστολή σας θα είναι πολύ εύκολη.

Το υπολόγιμο όπλο που έχετε στη διάθεσή σας είναι το εφέξ. **Laser:** Είναι ιδανικό για να καταστρέψετε ομάδες εχθρών, και για να σκοτώνετε τους φρουρούς.

Επιτομήκη σκάφος: Όπως καταλάβατε, μ' αυτόν τον τρόπο μπορείτε ν' αυξήσετε την ταχύτητα του σκάφους σας και ν' ελάφρωςτε μονοκύβητος σας θα γίνονται πιο εύκολα. **Πλόκα πυροβόλου:** Μπορείτε να βάλετε μέχρι δύο απ' αυτά. Είναι πολύ χρήσιμα όταν θα αρχίσετε να περιαικλίνετε από τους εχθρούς σας. **Αρμυρικά πεδία:** Μ' αυτόν τον τρόπο, θα κάνετε το σκάφος σας άτρωτο για κάποιο μικρό χρονικό διάστημα.

Το τελευταίο έξτρα από σας – που είναι και το πιο δύσκολο για να το αποκτήσετε – είναι η επαναφορά όλης της ενέργειας της ασπίδας σας! Αυτά, σίγουρα θα σας χρειαστεί όταν μετά από μικρές μάχες, η ενέργειά σας θα έχει μειωθεί κατά πολύ.

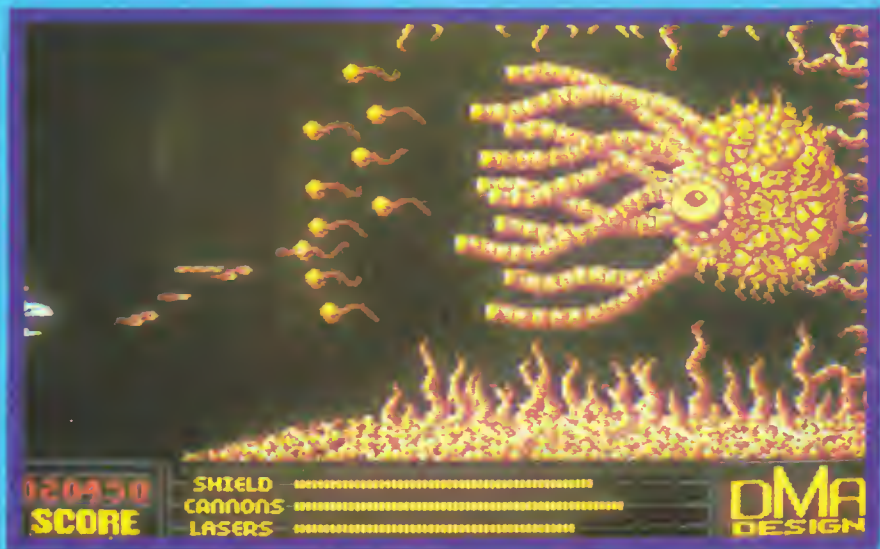
Όλα αυτά τα όπλα, σίγουρα κάποια κατά τη διάρκεια της αποστολής σας, θα σας χρειαστούν. Το δύσκολο, όμως, είναι να έχετε το σωστό όπλο στην κατάλληλη χρονική στιγμή (ικανότητα που αποκτάται μόνο με διαρκή εξάσκηση). Πάντως το μεγάλο καλό στο παιχνίδι είναι ότι σας δίνει την ευκαιρία, όταν χάσετε να συνεχίσετε από το ίδιο επίπεδο κι όχι από την αρχή.

Το γραφικό είναι αρκετά καλό και το κωμικογραφικό. Η ποιότητα των αντηπίλων εμπλουτίζει σημαντικά το παιχνίδι, αν και κάθε φορά τα κωμικά επόμενα που σας εξοπλίζουν έρχουν ένα μονότονο σπλά που επαναλαμβάνεται. Πάντως, τις μερικές περιπτώσεις τα κρη-λίνα και η απεικόνιση είναι πράγματι εντυπωσιακά. Από άποψη δυσκολίας δεν υπάρχει σημαντικό πρόβλημα, ελατρώ αν επιλέξετε το HARD GAME. Θα πρέπει όμως, να ξέρετε ότι κάτι (και τελευταίο) πίστα είναι επιπλέον πιο δύσκολη από τις προηγούμενες.

Στον ST ο ήχος χάνει λιγάκι, ενώ στον C-64 το παιχνίδι στίκεται αξιοπρεπώς. Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για ένα ακόμα πολύ καλό παιχνίδι από την Psygnosis.



ΤΙΤΛΟΣ	: MENACE
HOUSE	: PSYGNOSIS
FORMATS	: ST, AMIGA, C - 64, PC
TIMH	: 3400
TEST	: AMIGA



ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/TIMH	79
ΓΕΝΙΚΑ	84



Σίγουρα όσοι ασχολούνται με το μπιλιάρδο και παρακολουθούν τις σχετικές μεταδόσεις από τα δορυφορικά κανάλια, θα γνωρίζουν τον διάσημο πρωταθλητή Steve Davis. Η φήμη του είναι τόσο μεγάλη που έγινε και... παιχνίδι για υπολογιστές! Έτσι μετά την επιτυχία που γνώρισε το «Steve Davis Snooker» σε αρκετούς 8-bit υπολογιστές, η CDS software επανέρχεται δριμύτερη με το εμπλουτισμένο (και πλήρως εκμεταλλευόμενο τις δυνατότητες των 16 bit μηχανών) «Steve Davis World Snooker». Είναι φανερό ότι οι κατασκευαστές έδωσαν έμφαση στη λεπτομέρεια και την ακρίβεια και διαβάζοντας κανείς το προσεγμένο manual ξεχνάει αμέσως την εικόνα που έχει στο μυαλό του για το μπιλιάρδο (λερωμένα τραπέζια σε θολές από τους καπνούς αίθουσες και περίεργοι τύποι που κρατάνε τις στέκες).

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	72
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	85

Το καλύτερο όμως σας το φυλάξαμε για το τέλος: το τραπέζι του μπιλιάρδου χωρίζεται σε έξι νοητές περιοχές (μία για κάθε γωνία και δύο στο κέντρο), όπου μπορείτε να κάνετε zoom με το πάτημα ενός πλήκτρου!! Η φανταστική αυτή δυνατότητα προσφέρει μεγάλη ευελιξία σε κοντινά χτυπήματα ή σε περίπλοκες καταστάσεις με πολλές μπάλλες και δίνει μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Αποτελεί αναμφισβήτητο ένα από τα ισχυρότερα ατού του.

STEVE DAVIS



WORLD SNOOKER

Κατ' αρχήν ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού είναι ότι σας προσφέρει τη δυνατότητα να παίξετε έξι διαφορετικά είδη μπιλιάρδου, το καθένα σύμφωνα με τους διεθνείς κανονισμούς οι οποίοι εξηγούνται αναλυτικά. Αφού λοιπόν διαλέξετε το παιχνίδι που θέλετε, μπορείτε να κάνετε απλή εξάσκηση (practice), να δείτε μια επίδειξη (demo) ή να παίξετε κανονικά με αντίπαλο τον υπολογιστή σας ή κάποιον φίλο σας. Κατόπιν πρέπει να προσδιορίσετε το επίπεδο δυσκολίας που μπορεί να κυμαίνεται από NOVICE μέχρι STEVE DAVIS (συνολικά έξι σκάλες - φιλική συμβουλή: αρχίστε με το NOVICE). Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καθοδηγείστε με σύντομα μηνύματα, ενώ ακούγεται και η φωνή του διαιτητή που δίνει τα διάφορα προστάγματα!! Μπορείτε να καθορίσετε την τροχιά που θ' ακολουθήσει η άσπρη μπάλλα με τη βοήθεια μιας νοητής ευθείας και

να μεταβάλλετε τη δύναμη με την οποία θα εκτελεστεί το κάθε χτύπημα. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να θάλετε φάλτσα με μεγάλη ακρίβεια, χτυπώντας την μπάλλα σε οποιοδήποτε σημείο. Οι κρούσεις, οι ανακλάσεις και οι πορείες που ακολουθούν οι μπάλλες είναι πολύ ρεαλιστικές. Μόνο ο ήχος είναι κάπως ξερός και λιτός.

Το παιχνίδι προσφέρει και μερικά extra. Με την επιλογή SLOW REPLAY μπορείτε να δείτε σε αργή κίνηση την τελευταία σας στεκιά. Με το SET UP τοποθετείτε τις μπάλλες όπου θέλετε εσείς(!) και με το TAKE BACK ανακαλείτε

μία κίνηση. Ο συνδυασμός αυτών των δύο δυνατοτήτων δίνει απεριόριστες ευκαιρίες για συνεχή εξάσκηση.

Η τελική μας εκτίμηση είναι ότι το «Steve Davis World Snooker» είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι που θα ικανοποιήσει απόλυτα τους φίλους του μπιλιάρδου και γι αυτό συνιστούμε θερμά την αγορά του. Καλές στεκιές!

ΤΙΤΛΟΣ	: STEVE DAVIS WORLD SNOOKER
HOUSE	: CDS SOFTWARE
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 3500
TEST	: ATARI ST

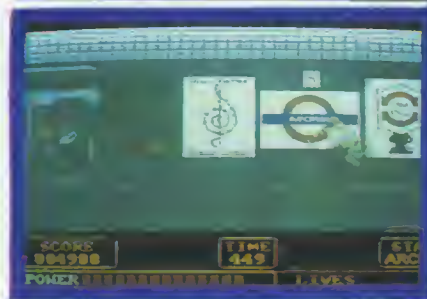
Ηταν ο καλύτερος. Σκοπός της εκπαίδευσης του ήταν η καταπολέμηση του εγκλήματος. Ο θάνατος του αδερφού του τον έφτασε στα άκρα. Ζητώντας εκδίκηση, κατατρόποσε τους εμπόρους ναρκωτικών και δεν έδειξε κανένα έλεος ακόμη κι όταν τον πιάσανε (δυστυχώς γι' αυτούς!). Δραπετεύει λοιπόν και φορώντας τον πράσινο μπερέ του αδερφού του – σε ένδειξη φόρου τιμής – είναι έτοιμος να συνεχίσει την αποστολή του στους σταθμούς της Νέας Υόρκης, του Παρισιού και του Λονδίνου. Προς μεγάλη του ατυχία όμως, οι έμποροι των ναρκωτικών αντιλαμβάνονται την παρουσία του (μην τους περνάμε και για κοράιδα!!) και αποφασίζουν να τον

βγάλουν από την μέση. Νο η ευκαιρία λοιπόν να πιάσετε το κακόμοιρο το joystick και να βοηθήσετε τον φίλο μας να πάρει την πολυπάθητη εκδίκηση και να καθαρίσει το υπόγειο σιδηροδρομικό δίκτυο των τριών αυτών μεγάλων πόλεων από τους εμπόρους του «Λευκού θανάτου».

Το παιχνίδι αρχίζει από το υπόγειο δίκτυο του Λονδίνου. Ο ήρωας μας μόλις έχει φτάσει στον σταθμό WOODSIDE και αρχίζει να ψάχνει για τον «BIG BOSS» (όπως θα δείτε και εσείς, τα τρένα στα Λονδίνο είναι πολύ χειρότερα από τα δικά μας, τουλάχιστον σε εμφάνιση.). Ας γυρίσουμε λοιπόν στον σκοπό μας και ας δούμε τι πρέπει να κάνουμε για να τον πετύχουμε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	56
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	72

ΓΕΝΙΚΑ 79



Πρώτα πρέπει να εξοντώσετε, χτυπώντας κλωτσώντας, ή χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε άλλη τεχνική ξέρετε (κάτι μάθατε από τους τόσους που έχετε στείλει στον άλλον κόσμο σε προηγούμενα παιχνίδια) τους κακούς που υπάρχουν στην πλατφόρμα του σταθμού. Αμέσως μετά ανοίγει μια από τις τελευταίες πόρτες του τραίνου και σας δίνεται η ευκαιρία να συνεχίσετε να δίνετε ξύλο και στο εσωτερικό του τραίνου, που τελικά ούτε και αυτό βρίσκεται σε καλή κατάσταση.

Μάλις τους σκοτώσετε και αυτούς, εμφανίζεται ένα μενού από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε κάποιο άλλο σταθμό του δικτύου, της ίδιας όμως πόλης.

Για να πάτε στον υπόγειο ηλεκτρικό μιας άλλης πόλης, πρέπει πρώτα να βρείτε ένα αεροπορικό εισιτήριο, που υπάρχει σε κάποιον από τους σταθμούς, και να έχετε εξοντώσει τον αρχηγό του δικτύου, που βρίσκεται στον τελευταίο σταθμό της κάθε πόλης και είναι μεταμφιεσμένος (εμάς θέβαια δεν μας ενοχλούν κάτι τέτοια...).

Το **FALLEN ANGEL** είναι ένα αρκετά καλό arcade με πολύ καλά scrolling που εξελίσσεται όπως είπαμε σε τρεις μεγάλες πόλεις (Ν.Υ., ΠΑΡΙΣΙ, ΛΟΝΔΙΝΟ και η ανταπόκριση του joystick στις κινήσεις μας ήταν άμεση).



ΤΙΤΛΟΣ	: FALLEN ANGEL
HOUSE	: SCREEN 7
FORMATS	: ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 3400
TEST	: AMIGA

Από πλευράς γραφικών, τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και οι κινήσεις τους είναι ομαλές. Ενοχλητικό όμως είναι η επανάληψη του ίδιου σκηνικού που παραμένει ίδιο από σταθμό σε σταθμό.

Υπάρχουν όμως μερικοί αρκετά παράξενοι τύποι, που «σπάνε» αυτή την μονοτονία όπως οι γνωστοί και πολύ χαρακτηριστικοί άγγλοι gentlemen, ζητιάνοι (που συνήθως είναι οι αρχηγοί μεταμφιεσμένοι) διάφοροι άλλοι που σου πετάνε κάτι μπομπιτσές και τέλος πάνω στα τρένα υπάρχουν ζωγραφισμένα, τα γνωστά graffiti που είναι αντιπροσωπευτικά της κατάστασης που επικρατεί στους ηλεκτρικούς των πόλεων αυτών. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή (ποιος συμπαθεί τους εμπόρους ναρκωτικών). Το **FALLEN ANGEL** θαδίζει στα χνόρια των «VIGILANTE», «RENGATE» και «DRAGON», αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι τελικά είναι και καλύτερο.

Παρόλο αυτά όμως είναι σίγουρα ένα από τα αξιολογα παιχνίδια τους είδους του και είμαι βέβαιος ότι θα σας κρατήσει πολλές ώρες συντροφιά. Ας βοηθήσουμε λοιπόν και εμείς (έστω και μέσω του joystick) στην καταπολέμηση της μαστίγας των ναρκωτικών.

**F
A
L
L
E
N

A
N
G
E
L**



Ενηνη και ευημερία επικρατούσαν ο κληρο τον γαλαξία. Οι Orphans, οι οντότητες που είχαν εξυψώσει τις νοητικές και ψυχολογικές επιστήμες, είχαν πείσει ότι η πρόοδος δεν έρχεται μέσα από τους πολέμους και τις διαμάχες, αλλά από τη φιλική συνύπαρξη και από την αρμονική συμβίωση και συνέργεια. Έτσι για αιώνες ολόκληρους, ανθούσε η οικονομία, το εμπόριο και η βιομηχανική παραγωγή (για ειρηνικούς πάντα σκοπούς). Οι διαφορές και οι αντιθέσεις ανάμεσα στους κόσμους και τις εθνότητες είχαν εξομαλυνθεί και έτειναν να ξεχαστούν εντελώς. Όλοι ήταν ευχαριστημένοι και η ζωή κυλούσε ήρεμα, χωρίς αγχώ. Ήταν μία ιδανική εποχή. Όμως τίποτα καλό δεν κρατά για πάντα. Έτσι οι Rrampons, πλάσματα αιμοθώρα, οκλήρα και πολεμοχαρή, εξοπλίζουν μεγάλης κλίμακας επίθεση κατά των φιλησυχών πλανητικών συστημάτων με όπλα φοβερά, άγνωστα μέχρι τότε, που τα είχαν κατασκευάσει κρυφά. Οι Orphans αιφνιδιάζονται. Δεν έχουν στρατό, διαστημόπλοια ή αμυντικά σχέδια γιατί δεν τα χρειαζόνταν. Η τουλάχιστον έτσι νομίζουν. Και φυσικά δεν προλαβαίνουν να τα κατασκευάσουν όλα αυτά τώρα. Οι κοσμοί κυριευονται ο ένας μετά τον άλλον, ανημπορούν να αντισταθούν. Ο πολιτισμός που με τόσο κόπο οικοδομήθηκε, καταστρέφεται. Οι Rrampons γίνονται κυρίαρχοι φέρνοντας τα χροσ στον γαλαξία που καταρρέει.

Την ύστατη άμυνα στιγμή, σε μια απελπισμένη προσπάθεια σωτηρίας, οι Orphans συγκεντρώνουν όλες τις γνώσεις τους (τεχνολογικές, βιολογικές, ψυχοχημικές) που ήταν αποθηκευμένες στις τράπεζες πληροφοριών και εξαπλώνουν ένα μοναδικό σκάφος, το STAR BREAKER, που εξακοντίζεται στο αχανές διάστημα. Είναι μια υποθήκη για το μέλλον, μια ελπίδα ότι όλα θα ξαναγίνουν όπως πριν.

Στο μετοξύ, τα χρόνια περνούν και οι Rrampons είναι ήσυχτοι ότι κανένας δεν είναι σε θέση να τους απειλήσει. Είναι η κατάλληλη στιγμή για το μεγάλο αιφνιδιαστικό χτύπημα. Όπως θα έχετε ίσως καταλάβει, αποστολή σας στο παιχνίδι είναι να καταστρέψετε τους Rrampons οδηγώντας το STAR BREAKER, για να επανέλθει η τάξη και η ασφάλεια στο γαλαξία και να αποκατασταθεί το χαμένο μεγαλείο της ράτσας των Orphans.

STAR



Η αρχή του παιχνιδιού βρίσκεται εοάς και το σκάφος σας να κινείστε στο λεπτό στρώμα ατμόσφαιρας που περιβάλλει τον κεντρικό πλανήτη. Στο επάνω μέρος της οθόνης βλέπετε το STAR BREAKER καθώς και τα εχθρικά σκάφη που σας επιτίθενται. Μπορείτε να σκρολάρετε ελαφρά προς τα πάνω μέχρι τα ανώτερα άρια της ατμόσφαιρας και προς τα κάτω μέχρι την επιφάνειο του πλανήτη. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να μετακινηθείτε προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά κι όλοι αυτοί οι χειρισμοί γίνονται απλά κινώντας το joystick στην αντίστοιχη κατεύθυνση. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν διάφοροι δείκτες τους οποίους πρέπει να συμβουλευέστε συχνά, αν θέλετε να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας. Κατ' αρχήν στο κέντρο βρίσκεται το ραντάρ που δείχνει τα πάντα: τη θέση σας (με ένα σημάδι που αναβοσβήνει), τη θέση των εχθρικών οκοφών, τις θέσεις εδάφους κι όλα αυτά με διαφορετικά χρώματα για να μπορείτε να τα ξεχωρίσετε. Αριστερά του ραντάρ και από πάνω προς τα κάτω μπορείτε να δείτε πόσες ζωές έχετε (αρχικά 4), πόση ασπίδα έχετε (shield) και την προωθητική σας δύναμη (thrusting). Δεξιά βρίσκεται το οπλοστάσιο: πάνω οι βόμβες νετρονίου (αρχικά 6) και κάτω οι βολές (ammo). Τέλος ακόμα πιο κάτω βλέπετε τους βαθμούς σας.

Όντας τώρα στο διάστημα, υπάρχει μια πληθώρα από εχθρούς που πρέπει να αντιμετωπίσετε: Πρώτα απ' όλα τα Command ships των Rrampons που συντονίζουν και ενεργοποιούν τα υπόλοιπα σκάφη. Αυτά έχουν πολύ ισχυρή άμυνα καθώς έχουν ένα τριπλά προστατευτικό κέλυφος που πρέπει να καταστρέψετε. Ακόμη κυκλοφορούν εχθρικά νακροθητικά σκάφη (Minelayers), φύλακες-μαχητές (Guard-Fight Grafts), τηλεκατευθυνόμενα σκάφη (Sui-Droids) και πολλά άλλο είδη. Φυσικά, όσο πιο επικίνδυνος είναι ένας αντίπαλος, τόσο πιο πολλά πυρά χρειάζονται για να εξοντωθεί, αλλά και τόσο πιο πολλούς βαθμούς παίρνετε. Πάντως, αν τα βρείτε σκούρα, εξαπολύστε μία από τις βόμβες νετρονίου που διαθέτετε, πατώντας το space bar. Προσοχή όμως: δεν πρέπει να πυροβολείτε απεριόριστα, γιατί τα αποθέματα των πυρομαχικών σας είναι περιορισμένα. Επίσης, όταν ονοπύοοετε τοχύτητα μεγαλύτερη από την κοινική, μειώνεται η προωθητική σας ενέργεια (κι αν σας τελειώσει σέρνεστε κυριολεκτικά). Ακόμη, όταν δέχετε εχθρικά πυρά, λιγοστεύει η θωράκισή σας (η ασπίδα αν προτιμάτε) και βέβαια αν σας τελειώσει χάνετε μία ζωή.



ΤΙΤΛΟΣ	: STAR BREAKER
HOUSE	: ARC/FRAMES
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
TIMH	: 3500
TEST	: ATARI ST

Επιπλέον, κάθε τερματικό μπορεί να σας πρηθεύσει με ένα μάνα όπλο το παραπάνω αγαθό και ίσως ταλαιπωρηθείτε λιγάκι μέχρι να βρείτε αυτό που θέλετε. Και κάτι ακόμη: μόλις ενεργοποιήσετε το μηχανισμό αυτοκαταστροφής της βάσης, σας μένει ελάχιστος χρόνος για να επιστρέψετε στα σκάφος σας και να απαμακρυνθείτε προτού γίνει η έκρηξη. Γι' αυτό κινηθείτε γρήγορα και με ακρίβεια. Η παραμικρή καθυστέρηση μπορεί να απαθεί μοιραία. Επίσης, μερικές φορές, όταν σκοτώνετε τα Space Clam, μένει στη θέση του ένα μαργαριτάρι που ισοδυναμεί με μία ζωή. Πρέπει λοιπόν να είστε σε ετοιμότητα για να το πάρετε.

BREAKER



Δεν παύει όμως να αγχώεστε, γιατί οι αυτές τις απώλειες μπορεί να είναι πολύ ληρώσατε. Στην επιφάνεια του πλανήτη υπάρχουν κάποιες βάσεις στις οποίες μπορείτε να παθισαυτείτε. Γρίζοντας το σκάφος έτσι ώστε να κοιτάει προς το μέρος σας, οπότε και ανακαλύπτετε ότι είναι του γνωστού τύπου X-wing, θόλος της βάσης αναγεικνύεται να πυρογειωθετε με ασφάλεια. Κατεβαινάτε από σκάφος και αρχίζετε την περιπλάνησή σας στη βάση. Μπορεί, να κινείστε περπατώντας, να μην σπαστάτε ενέργεια ή να χρησιμοποιήσετε ειδική ανυψωτική συσκευή που διαθέτει. Η επιβαλλεται προκειμένου να σκοτώσετε τους εχθρούς. Κάθε βάση γεμίζει από παράξενα πλάσματα αποτελεσματικά ταλλάξεων και γεμάτων πειραμάτων, οι οποίοι καθύστε και στρατεύονται και γρήγορα

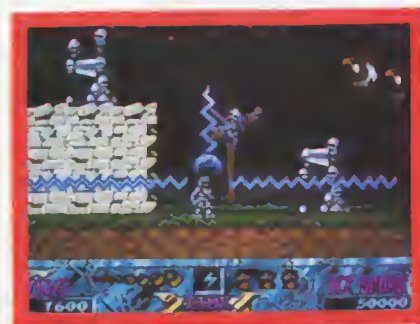
Πολλοί γιατί η παραμικρή επιλογή τους θα τους στοιχίσει ολοκληρωτικό. Όταν εξοντωσετε το κεντρικό μορφέζ ζωής (Space Clam) διαστημική αχθίδα και Hammer Overlord, μπορείτε να καταστρέψετε τη βάση ενεργοποιώντας τον κατάλληλο μηχανισμό. Στο τερματικό, ο θρίαμβος στο dock. Dock είναι χώρος εισόδου εξόδου της βάσης. Περνώντας από τον χώρο πόρτα και χρησιμοποιώντας τα ασανσέρ που υπάρχουν μπορείτε να επισκεφθείτε τους άλλους χώρους και να χρησιμοποιήσετε τα ερματικά κεντρικά υπολογιστή τους για αγοράσει ασπίδα θάμνος εργαλεία οπλισμό και άλλα κρινετα. Τα ερματικά δε, αρμόνιστε όλα τα ερματικά δωρεάν και κερδίζετε ακόμα περισσότερα ερματικά δωρεάν.

Κάτι άλλα που πρέπει να ξέρετε είναι ότι για κάθε δευτερόλεπτο που καταφέρνετε να μείνετε ζωντανός, παίρνετε ένα βαθμό σαν αποζημίωση για τον κίνδυνο που διατρέχετε. Μόλις καταστρέψετε όλες τις βάσεις και το motherships, περνάτε στο επόμενο επίπεδο. Εδώ τα πράγματα είναι πιο ζάρικα, αλλά παίρνετε δύο βαθμούς ανά δευτερόλεπτο και αυτά συνεχίζονται αυξητικά και στο υπόλοιπο επίπεδο (αν και όταν φτάσετε σ' αυτό). Το κακό είναι ότι αν χάσετε όλες τις ζωές το παιχνίδι ξαναρχίζει από το πρώτο επίπεδο.

Πάντως γενικό το παιχνίδι αφήνει πολύ καλές εντυπώσεις με τα προσεγμένα γραφικά του, τα καλά ηχητικά εφέ και την τεράστια παικιλία σκηνικών και sprites. Επίσης πολύ καλό και οναλυτικό είναι και το θιθλιαράκι με τις οδηγίες χρήσης που συναδεύει το παιχνίδι. Είναι σίγουρα ότι οι φίλοι του είδους θα περάσουν πολλές ώρες με τα joystick στα χέρια πολεμώντας τους Hammerons και είμαστε βέβαιοι ότι θα μείνουν κάτι παραπάνω από ευχαριστημένοι.

So, be a STAR BREAKER!

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΙΣΤΗ	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	82



Όλοι θα θυμάστε βέβαια, τα GHOST AND GOBLINS και τον ήρωά του έναν μικρό ιππότη, που έκανε τα αδύνατα δυνατά, για να σώσει τη γλυκιά πριγκίπισσα από τις δυνάμεις του ακάτου.

Τέσσερα χρόνια έχουν περάσει από τότε που κυκλοφόρησε αυτό το παιχνίδι, και τα στοιχεία επανήλθαν δριμύτερα ξανασταχαιώνοντας το κάστρο και πιάνοντας αιχμάλωτη την πριγκίπισσα HUS. Έτσι ξανακαλείται ο ιππότης να νικήσει αυτές τις δυνάμεις του ακάτου, ελευθερώνοντας την πριγκίπισσα. Οι διαφορές μεταξύ αυτών των δύο παιχνιδιών δεν είναι πολλές, μάνα λίγες αλλά σημαντικές. Πρώτη διαφορά τα γραφικά που είναι καλοσχεδιασμένα, λεπτομερή, και με πολλά χρώματα. Η μουσική υπόκρουση καλή, με τα μουσικά εφέ πιο βελτιωμένα καθώς περιέχουν και sampled ήχους, όπως κρουγές. Ακόμα τα scrolling παλύ αμαλά και εντυπωσιακά, καθώς είναι σε δύο επίπεδα, τα παιχνίδια γίνεται ακόμα πιο ενδιαφέρον με διάφορο κάλπια όπως η βροχή ή ο αέρος, που και αυτά επηρεάζουν παλύ την κίνηση του ιππότη δηλαδή όταν υπάρχει από δεξιά επιβροδύνεται η κίνησή του, κάνοντας τα παιχνίδια δυσκολότερα και πιο ενδιαφέροντα.



GHOULS "N" GHOSTS

TITΛΟΣ : GHOULS N GHOSTS
HOUSE : US GOLD
FORMATS : SPECTR, AMSTRAD, C64
TIMH : 1750
TEST : C64

Άλλες διαφορές με τα παλαιότερα παιχνίδια είναι η παικιλία των όπλων, που αντί για πέντε που είχε το παλαιότερο παιχνίδι τώρα έχετε δέκα όπλα διαφορετικά που καθώς προχωράτε και παίρνετε αντικείμενα τα δυναμώνετε όπως και την πανοπλία που έχετε, και γίνονται πιο απατελεσματικά. Στα GHOST AND GOLBINS θα αυναντήσετε ακόμα παλλαούς και παρόξενους εχθρούς, από ξωτικά μικρού μεγέθους μέχρι τέρατα που πιάνουν όλη την αθήνη. Αυτά τα τερόστια SPRITES πρέπει να σημειώσετε ότι έχουν εξαιρετικά animation. Στα δρόμα σας θα συναντήσετε και άλλα παρόξενα όπως μάγους που σας μετατρέπουν σε γερόκια (επιβροδύναντάς σας), πάπιες ή ότι άλλα φανταστείτε. Οι παγίδες δεν λείπουν από τα παιχνίδια γι' αυτά προσέξτε που πατάτε.

Συναψίζοντας πρέπει να παύμε ότι η US GOLD έκανε πολύ καλή δουλειά κάνοντάς τα να μη διαφέρει παλύ από την COINOP έκδοσή του.

Τα γραφικά έχουν μεταφερθεί παλύ καλά καθώς και ο ήχος και τα πετυχημένα scrolling. Τα παιχνίδια όμως είναι αρκετά δύσκολα, κι αυτά ίσως δυσχεράσει μερικούς. Βέβαια, οι πα παλλοί θα μπουν στον πειρασμό να σώσουν την πριγκίπισσα.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	90

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

KICK OFF

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΟ USER CUP!

ATARI-ST

AMSTRAD

ATARI XL



COMMODORE

AMIGA

SPECTRUM

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΜΕΧΡΙ ΤΗΝ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 23 ΜΑΡΤΙΟΥ. ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΤΕΥΧΟΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥΣ ΟΡΟΥΣ ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ-ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ!

CENTREFOLD SQUARES

Πάντως να θυμάστε ότι πιο δύσκολο παιχνίδι δεν συνεπάγεται απαραίτητα και πιο όμορφη ύπαρξη στα τέλος, αν και αυτά είναι θέματα προσωπικά γούσταυ... Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα να φορτώσετε άλλες γυναίκες από δισκέτες που θα κυκλοφορήσουν μελλοντικά ή να τερματίσετε το πρόγραμμα. Μόλις επιλέξετε κάποιον από τα διαθέσιμα ονόματα, εμφανίζεται στην οθόνη σας η φωτογραφία της καπέλας (παι αλλατε υπόσχετα πολλά κι άλλοτε όχι) καθώς και τα τρία χαρακτηριστικά νούμερα (στήθος-μέση-γοφοί). Ένα click ακόμη και η οθόνη τώρα δείχνει το γυμνό σώμα της κοπέλας, ακεπαμένο όμως από τα διάφορα αρθρογώνια (μη βιάζεστε!). Μερικά απ' αυτά ξε-ακεπάζονται και αποκαλύπτουν διάφορα τμήματα. Τα υπόλοιπα αφήνονται σε σας σαν πράκλση. Τα κακό είναι ότι δεν μπορείτε να επιλέξετε εσείς πια ορθογώνιο θα ξεοκεπαστεί στη συνέχεια γιατί η αιρά είναι πρακαθοριομένη (άπως θα καταλάβετε τα πιο ... πιπεράτα μέρη μένουν για τα τέλος).



Η πρώτη μου αντίδραση όταν μου έδειξαν το κουτί του Centrefold Squares ήταν "Έχει ωραίες γυναίκες μέσα". Και ήταν φυσικό, γιατί τι άλλο να ρωτήσει κανείς για ένα strip poker; Πράκειται για μια κατηγορία παιχνιδιών που κινούνται όλα στο ίδιο μοτίβο. Η μόνη διαφοροποίηση βρίσκεται στην παιότητα των εικόνων και στα user interface. Την είχα πατήσει όμως γιατί το Centrefold Squares δεν είναι strip poker, αλλά το εξώφυλλό του! Γδύνεις βέβαια κάποιες αίκες, όχι όμως παίζοντας χαρτιά αλλά με κά-

Έτσι λοιπόν φτάνουμε στο ψητό: τι πρέπει να κάνουμε για να πετύχουμε τα επιθυμητά αποτέλεσμα (διάβαζε γδύσιμο). Εδώ πρέπει να γίνει μια παρένθεση. Θυμάστε ένα παιχνίδι που λεγόταν Reversi (γνωστό και ως Othello); Αν ναι έχει καλώς, αν όχι διαβάστε παρακάτω μια σύντομη περιγραφή του. Έχετε μπροστά σας ένα πίνακα χωρισμένο σε τετραγώνια (δέκα οριζόντια και δέκα κάθετα). Στα τέσσερα τετράγωνα του κέντρου βρίσκονται -τοπαθετημένα σε σχήμα χιαστί - δύο άσπρα (δικά σας) και δύο μαύρα (της αντιπάλου) τετράγωνα. Οι

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	—
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	86
ΓΕΝΙΚΑ	88

νονικό παιχνίδι τελειώνει όταν γεμίσει όλος ο πίνακας και φυσικά νικητής αναδεικνύεται αυτός που έχει καταλάβει τα περισσότερα τετράγωνα (αν σας φαίνεται απλά, σας διαβεβαιώνω ότι κάνετε λάθος!).

Όμως, όπως είπαμε και παραπάνω, οι δημιουργοί του Centrefold Squares έχουν πρωτοτυπήσει. Ας δούμε πως: κάθε ένα από τα ορθογώνια στα οποία αναφερθήκαμε προηγουμένως έχει επάνω του γραμμένα έναν αριθμό. Όταν λοιπόν τα τετράγωνα (ή chips) κάποιου από τους δύο αντιπάλους γίνουν περισσότερα ή ίσα με αυτά του αριθμού (goal), το παιχνίδι σταματάει και κερδίζει αυτός που έχει το μεγαλύτερο σκορ. Τα σκορ υπολογίζονται ως εξής: για κάθε τετράγωνο απλό παίρνεται ένα βαθμό, για κάθε τετράγωνο πράσινο παίρνεται δέκα βαθμούς και για κάθε τετράγωνο κόκκινο χάνεται δέκα βαθμούς. Προσέξτε λοιπόν που τοποθετείτε τα τετραγώνια σας! Επιπλέον, μερικές φορές εμφανίζεται στην τύχη ένα κίτρινο τετράγωνο που σας επιτρέπει να παίξετε δύο φορές συνεχόμενα. Βιαστείτε όμως γιατί μετά από μερικές κινήσεις εξαφανίζεται. Ακόμη υπάρχει η δυνατότητα να παίξετε λίγη ... ρώσικη ραυλέτα, όταν είστε πεπεισμένοι ότι χάνετε: Με μια ειδική επιλογή, διάφορα goals (και μη) εμφανίζονται το ένα μετά το άλλο και τελικά σταθεροποιείται στην οθόνη ένα απ' αυτά στη τύχη. Μπορεί να κερδίσετε το παιχνίδι (!), να πάρετε δύο εξτρα κινήσεις, να χάσετε 20 βαθμούς και διάφορα άλλα.

Το παιχνίδι εμφανίζει μεγάλα ενδιαφέροντα γιατί έχει αρκετή παικτικότητα, αφού προσφέρει δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε δώδεκα γυναίκες (συμβουλή: δοκιμάστε την Kerri, αφού όμως έχετε εξασκηθεί λιγάκι). Οι εικόνες είναι εξαιρετικές αλλά η μουσική ακούγεται μόνο στην αρχή, ενώ η χειρισμός εί-



Μετά το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, το στίβο και πολλά άλλα αθλήματα, ήρθε η σειρά του βόλλεϋ να μεταφερθεί στις οθόνες των υπολογιστών μας. Έτσι λοιπόν, η TIME WARP παρουσίασε το VOLLEYBALL SIMULATOR.

Το πρώτο πράγμα που ποταπηρεί κανείς είναι η αυσκειυασία του προγράμματος: Μεγάλο, καλής ποιότητας χορτονένιο κουτί περιέχει το πρόγραμμα, τις οδηγίες του, αλλά και μιο πολύχρωμη οφία. Όλο αυτά, προδιαθέτουν θετικό τον GAMER. Η ουνέχειο δυστυχώς, δεν είναι η ονόλογη...

Μετά από δύο ορκετό όμορφες εισαγωγικές οθόνες κατά τη διάρκεια του φορτώματος, βριοκόμοστε στο κυρίως MENU, του προγράμματος, στο οποίο υπάρχουν τρεις επιλογές. Αυτές είναι:

ΓΡΑΦΙΚΑ	58
ΚΙΝΗΣΗ	65
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	52
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	77
ΓΕΝΙΚΑ	70



ΤΙΤΛΟΣ	: VOLLEYBALL SIM.
HOUSE	: TIME WARP
FORMATS	: C64, AMIGA, AMSTRAD
TIMH	: 1750
TEST	: C64

VOLLEYBALL

SIMULATOR

GAME: Εδώ υπάρχουν τα άσχημα: Τα SPRITES αν και έχουν τα απαραίτητα χρώματα, είναι αρκετά χαντροκαμμένα, α πίνακας του σκαρ και ο διαιτητής είναι αρκετά εμφανίσιμοι, αλλά τα γήπεδα έχει τα χάλι του: είναι μονόχρωμα και θυμίζει κάτι από την ανάλυση του ZX/81. Παρ' όλα αυτά, τα παιχνίδια αρχίζει, αφού κάποια ομάδα κάνει τα αερβίς. Οι παίκτες αυνεργάζονται μεταξύ τους, κάνοντας μπλάκ, πάσες και καρφιά. Τα πρόβλημα είναι, ότι κάνουν τα ίδια και στην δικιά σας ομάδα, κάτι που έχει σαν αποτέλεσμα να αισθάνεστε θεατής. Αργά όμως ή γρήγορα, η μπάλλα έρχεται και σταν δικά σας παίκτη, κάτι που σας κάνει να ανακαλύψετε ότι ο χειρισμός δεν είναι ιδιαίτερα εύκαλς, αφού πρέπει να βρίσκεστε ακριβώς στη θέση στην οποία θα σκάσει η μπάλλα, και πρέπει να πατήσετε τα FIRE BUTTON την κατάλληλη στιγμή. Μετά από αρκετές (αν όχι παλλές) προσπάθειες, θα αρχίσετε να συνηθίζετε, και θα ανακαλύψετε ότι έχετε στη διάθεσή σας αρκετές κινήσεις. Σ' αυτά τα σημεία του παιχνιδι αρχίζει να γίνεται πραγματικά ενδιαφέρον, και θα σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στα MONITOR προσπαθώντας να νικήσετε τον υπαλαγιστή σε όλα τα επίπεδα.

Τελικά έχαυμε ένα παιχνίδι με καλή παρουσίαση και ήχα (δυστυχώς επαναλαμβάνεται συνέχεια), άσχημα γραφικά και παλύ καλά PLAYABILITY, από ένα σημεία και μετά.

OPTIONS: Απο εδώ μπορούμε να διαλεξουμε την ταχυτητα του παιχνιδιου και το αν θα παιξουμε εναντια οτον COMPUTER η εναντια σε καποιο φιλο μας. Ακομα, μπορούμε να εχουμε και τους δυο παικτες στην ίδια ομάδα.

EDITOR: Μας επιτρεπει να καθορισουμε την τακτικη της ομάδας μας στην αμυνα και στην επιθεση. Διαλεγουμε δηλαδή σε ποιον παικτη θα γινεται η πρωτη πασα, και σε ποιον η δευτερη, ποιος θα καρφωνει κ.λ.π. Μπορούμε επίσης να καθορισουμε τι κινήση θα κάνει κάθε παίκτης: μαν-οεττα, μπλοκ, αδυνατο και δυνατό καρφι.

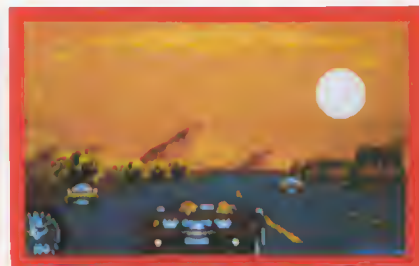
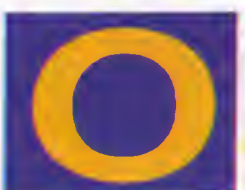


υμώστε πριν ενάμιση περίπου χρόνια που πρωταγπήκατε στην κόκκινη Φε-
ρόρι με την ξανθιά καλλονή δίπλα σας και ξεκινήσατε για μια βόλτα στο
Μαϊάμι; Θυμάστε τις παραλίες, τις αμμώδεις εκτάσεις, τα βραχώδη ταπία;

Ίσως ακόμα καμιά φορά αφηρημέναι να σιγασφυρίζετε τα σκαπά του παιχνιδιού. Κα-
λαύτσικα δεν ήταν άλλωστε; Να όμως, που η SEGA χτυπάει για μια ακόμη φορά με τα
TURBO OUTRUN. Μια πάρα παλύ θελτιωμένη έκδοση, του γνωσταύ coίnar game, σε
άλους ταυς ταμείς.

Τα γραφικά είναι σαφώς ανώτερα, καθώς και η κίνηση. Η μουσική είναι προσαρμα-
σμένη ή ίσως επηρεασμένη από τους μαντέρναυς ρυθμούς με τα δυνατά μπήτ, τα
σκρατς και ταυς sampled ήχαυς – ναι, όλα αυτά στα 64Κ μνήμη. Δεν υπάρχει θέβαια
η δυνατότητα να διαλέγεις την πίστα που θέλεις, αλλά αυτό δεν έχει καμιά σημασία.

Πρέπει από τη Νέα Υόρκη να πάς στο Λος Άντζελες. Ενα
ταξίδι από την ανατολική ακτή στη δυτική, της αμερικανι-
κής ηπείρου, με ενδιόμεσας σταθμούς στην Ουάσιν-
γκταν, στα Μέμφις, στα Μαϊάμι, στη Νέα Ορλεάνη, στα
Γκραν Κάνυαν του Καλαράντα και αρκετές άλλες πόλεις.



OUTRUN



Μιο ακόμα πρωτοτύπιο του παιχνιδιού, είναι αυτή των ταχυτήτων. Κατά τη διάρκεια του φαρτώματος σας δίνεται η ευκαιρία να διαλέξετε ανάμεσα σε MANUAL ή AUTOMATIC. Με το MANUAL έχετε τις ταχύτητες στα Fire του Joystick και τα κουμπιά TURBO στο Space Bar. Με το AUTOMATIC όμως τα καμπιούτερ, σας διευκολύνει αλλάζοντας μόνο του τις ταχύτητες, ενώ το κουμπί του Joystick χρησιμεύει για το TURBO. Είναι πράγματι ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι, ίσως τα τελευταία Racing game μέχρι σήμερα ή ένα από τα καλύτερα.

Για μια ακόμα φορά η SEGA μας δείχνει ότι ακόμα και τα καλό παιχνίδια μπαρούν να γίνουν καλύτερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88
ΓΕΝΙΚΑ	88

Σε κάθε ποστ (κάθε στάση, δηλαδή), ύστερα από 4 πίστες έχεις τη δυνατότητα να διαλέξεις αν θ' αλλάξεις λάστιχα, κινητήρα, ή τούρμπο. Υπάρχουν νυχτερινές διαδρομές, διαδρομές σε χιονοθύελλα, που σου εμποδίζει την ορατότητα και σε καυτές ερήμους. Η βασική καινούτομία όμως, του παιχνιδιού είναι το «TURBO». Πατώντας το Space Bar βλέπετε να ξεπηδά καπνός από την εξαέρμηση σας, και ταυτόχρονα το αμάξι ξεκολλάει, αναπτύσσει δηλ. μεγάλη ταχύτητα και προσπερνάει πολύ εύκολα τα άλλα αυτοκίνητα.

Όμως η μεγάλη ταχύτητα κρύβει και κινδύνους, γιατί εκτός από τις απότομες στροφές που αν δεν προσέξετε θα βρεθείτε με τετακτο σε κάποιο δέντρο, υπάρχει και η αστυνομία. Σε όποια πολιτεία μπειτε, έχουν ειδοποιηθεί όλα τα περιπολικά και προσπαθούν να σας κλείσουν το δρόμο. Φυσικά δεν πρόκειται να σας δώσουν κλήση, αλλά λίγη καθυστέρηση αρκεί για να μη φτάσετε στον επόμενο σταθμό σας, στο σημείο που ανανεώνετε ο χρόνος σας (checkpoint).

ΤΙΤΛΟΣ	: TURBO OUTRUN
HOUSE	: SEGA
FORMATS	: C - 64, AMSTRAND
ΤΙΜΗ	: 1750
TEST	: C - 64

L A S E R S Q U A D



Τα τελευταία χρόνια έχει αυξηθεί σημαντικά (και αυνεχίζει ν' αυξάνε-τοι) ο αριθμός των χρηστών που έχουν βαρεθεί τα παιχνίδια του τύπου shoot them up και ονοζηταύν κότι άλλα, κότι παυ να προκαλεί περισσότερο, που να απαιτεί πιο έντονη νοητική προσπάθεια, παυ να είναι πιο παλύπλακα και πια εγκεφαλικά. Τα software houses οντοποκρίθηκαν στη ζήτηση κι έτσι είδαμε αιγά-σιγά να εμφανίζονται παλύ καλά παιχνίδια στην κατηγορία αυτή (θα διοβόσατε τα MEGA RE VIEW αυτά του μήνα). Ένα τέτοιο παιχνίδι είναι και τα Laser Squad, που όμως κοταφέρει να περιέχει και ορκε-τή δράση και μόλιστα σε πραγματικό χρόνο.

Πριν ορχίσουμε την περιγραφή, σας προ-ειδαποιαύμε ότι το παιχνίδι συνιστάται μόνο σε άκρας υπανοπετικά άτομα κι άχι α' αυ-τούς που θέλουν νο πιδόουν τα joystick στο χέρι τους και να ακοτώσουν τους εχθρούς.

Κοτ' ορχήν το μόνο που δεν θα αισθαν-θείτε παίζοντας το Laser Squad είναι πλήξη. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά σενόρια, εντε-λώς ανεξάρτητα μεταξύ τους, παυ προσφέ-ρουν τη δυνατότητα επιλογής ανόμεσα σε μια πληθώρα αντιπάλων και περιαχών δρά-σης, ενώ τουτόχρονα σας δίνεται η ευκαιρία να διαλέξετε αν ο ρόλος σας θα είναι επιθε-τικός ή ομυντικός. Αφού προσδιορίσετε τα σενάρια παυ σας ενδιαφέρει, θα αποφασίσε-τε αν θα παίζετε με αντίπαλα ταν υπαλαγιστή σας ή κόποια φίλα σας. Ειδικό αυτή η δεύτε-ρη επιλογή επιφυλάσσει αρκετές δυνατές αυγκινήσεις και πρέπει να τη δακιμάσετε απωοδήπατε. Αλλά και τα computer όπως θα διπιστώσατε είναι ένας πανέξυμνος και αρ-κετά ισχυρός αντίπαλος. Τέλος, μαπαρείτε να κοθαρίσετε τα επίπεδα δυακολίας (όσο πιο μεγάλος ο αριθμός τόσο πιο δύοκολο να κερδίζετε.

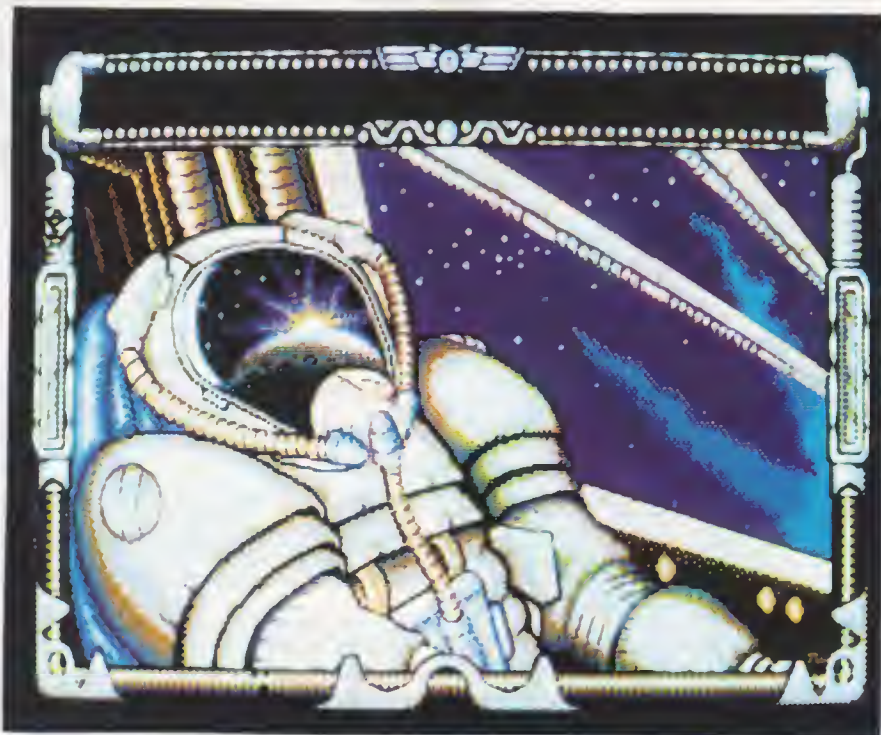
Το κάθε παιχνίδι εξελίσσεται σε μια σει-ρό από γύρους και σε κάθε γύρο εσείς ελέγγετε έναν αριθμό από μονάδες (units) παυ μαπαρεί να είναι άνθρωπα, droids ή άλλα δημι-αυργήματα της φύσης (ι). Πριν ξεκινήσετε λαί-πόν για την αποσταλή σας πρέπει να εξαπλίσετε τις μονόδες σας. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στη φάση αυτή και μη τη θεωρήσατε ομολητέα, γιατί η σημασία της για τη μετέπειτο εξέλιξη του παι-χνιδιού είναι τερόστια. Λανθασμένη επιλογή απλαιομά θα μαπορούσε ακόμη και να οχρηστεύ-σει τελείως όλη την ομόδα σας!

Φραντίате λαίπόν όλες αι μανάδες να έχουν την κατάλληλη ασπίδα κατ' αρχήν. Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι ασπίδας, ο καθένας με τα δικά του βόρος, κάστος και αν-θεκτικότητα. Υπόψη ότι έχετε περιορισμένη "αγοραστική" δύναμη (credits). Ένο μικρό δείγ-μα του ρεαλιαμού που διακρίνει το παιχνίδι φαί-νεται από το γεγανός ότι η ασπίδα δεν είναι ίδιο γιο όλες τις πλευρές του σώματος σας! Από το πλάγια είστε πιο ευάλωτος απ' ότι μπροστό και από πίσω ακόμη περισσότερο!!

Μετά την ασπίδα πρέπει να επιλέξετε τα όπλα παυ θα έχει κάθε μονόδα. Αυτά είναι πια παλύπλακα από την εκλογή ασπίδας γιοτί υπάρχουν 17 διαφορετικοί τύποι όπλων! Κι όχι μό-νο αυτό αλλά κάθε όπλο ουνοδοεύεται από ένο αύναλα 18 χαρακτηριστικών (βάρος, κόστος, ακρίβεια, χωρητικότητα κ.α.)!! Στα manual υπάρ-χει μια αλάκληρη οελίδα με ένα πίνακα που πε-ριέχει τις απαραίτητες πληροφορίες. Χωρίς υπερβολή μαπορούμε να παύμε ότι το 50% της επιτυχίας σας εξαρτόται από το σωστό οπλιαμά. Επίσης πρέπει νο ξέρετε ότι τα όπλα σας δίνο-νται γεμάτα αλλά μαπορείτε να αγαρόσατε και επιπλέον εφοδία (απαροίτητο για αραιομένες αποστολές). Προσέξτε γιατί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν μαπορείτε να αγαρόσατε τίποτο! Και μια τελευταία αυμβουλή: μη φορτώνετε μια μανάδα με παλλό όπλο γιατί μετό δεν θα μαπαρεί να πάρει τα πάδια της. Είναι προτιμότερο νο έχε-τε μιο αμοιάμαρφη καταναμή του απλαιομού σε όλες τις μονάδες της ομόδας σας.

Στη συνέχεια εμφανίζεται στην οθόνη σας ένα "παρόθυρο", μέσα από το οποία βλέπε-τε ένα μέρος της ταποθεσίας στην οποία εξε-λίσσεται το σενάριο που επιλέξατε. Εσείς ελέγ-χετε ένα "στόχαστρο" που μαπορεί νο μετοκινη-θεί προς άλες τις κατευθύνσεις (με γρήγορο και βολικό scrolling) και πατώντας τα fire ταπαθε-τείτε τις μονόδες σας στις καταλληλότερες (κα-τό τη γνώμη σας) θέσεις. Δυστυχώς όμως υπάρ-χει ένας νεριαρισμός: μαπαρείτε να βάλετε τις μονόδες μόνο σε προκαθορισμένους χώρους που σημειώνονται με ένο κίτρινο-κόκκινο τετρά-γωνο, ενώ αι αντίπαλοι σας ξεκινούν από τα γαλά-ζια τετράγωνα.

Σε κάθε χρονική στιγμή βριακεσατε σε ένα από το τρία modes του παιχνιδιού: CURSOR, SE-LECT και FIRE. Παρακότω θα οναλύσουμε τις ενέργειες που μαπορείτε να κάνετε σε καθένα από τα παροπάνω modes.



CURSOR MODE

Aπα το mode ουτο ξεκιναι το παιχνιδι. Ειατε ελευθεροι νο μετακινηθειτε με το ατοχοστρο οε απαιοδηποτε μερος της πιστος. Στο δεξι μερος της αθανης εμφανιζονται διοφορες χραιομες πληροφοριες, οπως:

MAP: Μιο συνταμη περιγροφη του τι βριακε τοι κατω απο τα οτοχοστρο (ποτωμο, χωμο, φυτα, τοιχος).

OBJECT: Τα ονομα του οντικειμεναι που βριακεται οτο εδοφας (ον υπαρχει κοτι, π.χ. οπλα).

UNIT: Το ανομο της μονοδος παυ βριακεται κατω απο το οτοχοστρο

OBJECT IN USE: Το οντικειμενο παυ χραιομαπαiei η μοναδα.

Εκτος απο τις παροπανω πληροφοριες αας δινετοι κοι ενα menu επιλογων απ απου μορπειτε να διολεξετε την επομενη ενεργειο αας.

SELECT: Αν βριακεατε πανω απα μια μοναδα, επιλεγετε τη μοναδο ουτη κοι μπαινετε απο **SELECT MODE**

INFO: Απεικανιζει ενα αυναλο πληροφοριων γιο τη μονοδα. Εδω πρεπει νο κονοουμε μιο παρενθεση γιο να πουμε οτι το βοοικα μεγεθος παυ χαρακτηριζει καθε μοναδα εινοι το Action Points (APs). Οπως θο δεите παρακοτω, απαιοδηπατε ενεργεια κονετε αας κοατιζει καπαιο APs και πρεπει νο ειατε παλυ οκριβεις οτους υπαλαγιαμους οος προκειμενου να επιβιααετε κοι νο νικηαετε. Αν τελειωααυν το APs, τατε η μοναδο δεν μορπει να κονει τιποτο αλλο εκτας οπα τα νο περιμενει μεχρι τον επομενα γυρο **NEXT UNIT** Μεταφερει τα οτοχοστρο στην επαμενη μονοδο παυ εχει διοθεοια APs

SCANNER Εμφανιζει στην αθονη τα χορτη αλοκληρης της περιοχης με τις θεοεις των μονοδων αοξ σημειωμενες με κοκκινο κοι των οντιπολων με κιτρινο. Προσαχη αμως! Τα οπτικο πεδια καθε μονοδας καλυπτε μια γωνιο 45 μαιρυν. Αν ο εχθρος βριακεται εξω απο το πεδιο ουτα (η αν πορεμβαλλοντο διαφορα οντικειμενο απως τοιχα, παρτες κ.α.), δεν φαίνεται στην αθονη! Δηλαδη, μορπει καλλιστο νο ειναι οκριβως πσω αας και νο μην ταν εχετε δε! Ετοι δε γινετα και στην πραγματικατητα!

FIRE MODE

Eδω η αθονη ολλαζει, αρκετα. Τα σχημα του οτοχοστρου μεταοβαλεται κοι βλεπετε μανα τις μαναδες (φιλικες και εχθρικες) και τα οντικειμενα παυ εμπαοιζουν τις βολες. Δεξια, υπορχει μια πληθωρο χραιομων πληροφοριων: τα απλα παυ εχετε τα APs, οι διαθεαίμαι τυπαί ποραβαλιαμου και η ακριβειο και τα καατας του καθενας. Οι επιλαγες αας εινοι:

AUTO: Σειρο οπα τρεις ταυλαχιστον ριπες παυ ριχνανται μετοξυ δυο ποροκοθοριομενων σημειων. Δεν τα διαθεαυν ολα το απλα.

SNAP: Απλη και φτηνη βολη με μετρια οκριβειο.

AIM: Παλυ ευσταχη βολη αλλα καστιζει ορκετο. Παντως αν εχετε πολλο APs πραιομηστε την!

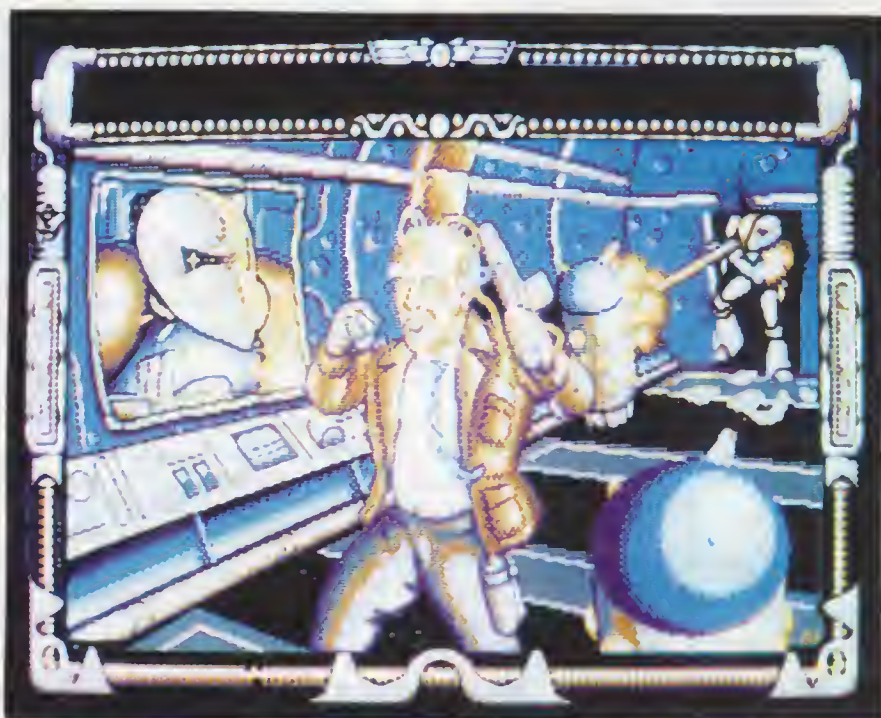
THROW: Σος επιτρεπει να πεταξετε το, απλα αας, πιθονον αε μια ολλη φιλικη μοναδα!

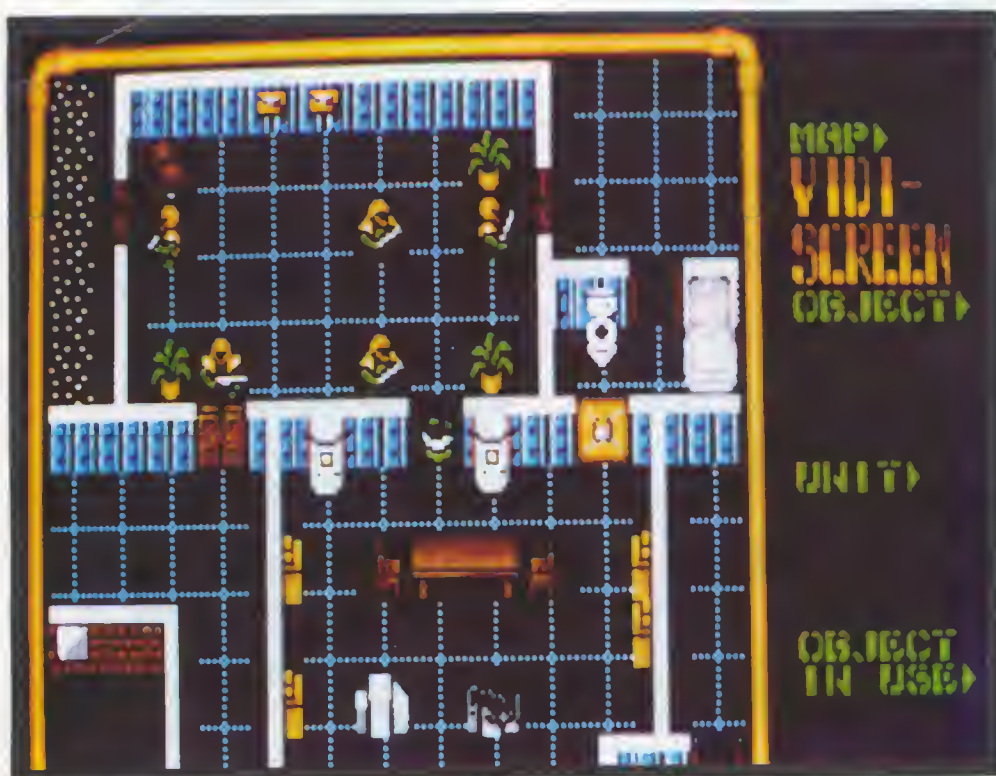
INFO: Απεικοιιζει πληροφοριες γιο μια ολλη μοναδα.

END FIRE Επιοτρεφει ατα **SELECT MODE**

SELECT MODE

Tα mode ουτο ειναι τα πια σημαντικο και α' αυτα θα βριακεατε την πορισοότερη ώρα. Οι πληροφοριες στην οθόνη έχουν αλλάξει τώρα και απεικοιιζουν διάφορα στοιχεια σχετικά με τη μοναδα παυ ελέγγετε. Το πιο ενδιαφέρονα ειναι ο αριθμός των APs και α δείκτης κατεύθυνσης. Εδω πρέπει να δώσετε αρκετή ποροοχη γιατί η κίνηση των μοναδων γινετα με αρκετά αυνηθιστο τρόπο. Κουνώντας το μοχλό του joystick δεξιά, ο δείκτης κατεύθυνσης κινεταί οπως αι δείκτες τα ρολαγιά. Μάλις ακινηταποηθεί, μορπειτε να πορωρήαετε προς την επιθυμητή διεύθυνση, κουνώντας το μοχλό μπροστά.





ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	72
ΠΛΟΚΗ	96
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΔΕΙΑ/ΤΙΜΗ	86
ΓΕΝΙΚΑ	86

Θα χρειαστείτε κάμωση εξάσκηση μέχρι να εξοικειωθείτε με το μηχανισμό. Και να θυμάστε ότι λόθος κινήσεις συνεπόμενες απώλειες σε APs χωρίς λόγο.

Πατώντας τώρα το fire, εμφανίζεται το μενού του SELECT MODE:

END MOVE: Επιστρέφει στο CURSOR MODE.
FIRE: Σας πηγαίνει στο FIRE MODE.
CHANGE: Επιτρέπει στη μονάδα ν' αλλάξει όπλο.
PICK UP: Σας αφήνει να μαζέψετε ένα αντικείμενο από το έδαφος.
DROP: Μπορείτε να ξεφορτωθείτε κάποιο αντικείμενο.
LOAD: Μπορείτε να γεμίσετε τα όπλα σας.
PRIME: Ενεργοποιεί τις χειροβομβίδες.
OPEN/CLOSE: Ανοίγει/Κλείνει μια πόρτα.
LOCK/UNLOCK: κλειδώνει/ξεκλειδώνει μια πόρτα.
SCANNER: Απεικονίζει το χάρτη.
Θυμηθείτε ότι όλες οι παραπάνω ενέργειες (εκτός από το SCANNER) σας στοιχίζουν σε APs -και μερικές στοιχίζουν ακριβά!

ΚΡΥΦΗ ΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΕΥΚΑΙΡΙΑΚΕΣ ΒΟΛΕΣ

Μόλις διαλέξετε END TURN και τελειώσει ο γύρος σας, αρχίζει ο γύρος του αντιπάλου. Η κίνηση του είναι κρυφή, με την έννοια ότι δεν βλέπετε τους εχθρούς να κινούνται, αλλά παρακολουθείτε μόνο τις ενδείξεις κοτεύθυνσης στο δεξί μέρος της οθόνης. Όμως, αν μια εχθρική μονάδα βρεθεί στο οπτικό σας πεδίο και σας έχουν μείνει αρκετά APs τότε έχετε το δικαίωμα για ευκαιριακές βολές (opportunity fire). Ο έλεγχος γυρνά σε σας (στο FIRE MODE) και οφού πυροβολήσετε, ο οντίπαλος συνεχίζει την δρόση του.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Θα μπορούσα να γράψω αλλά τόσα και να μην εξαντλήσω το θέμα! Το Laser Squad είναι ένα παιχνίδι που κυριολεκτικά καθήλωνε με τις διαρκείς εκπληξεις που επιφύλασσε και κυρίως μετανάστευσε βαθμό ρεαλισμού που πρσπεφει. Υπάρχουν απειρες λεπτομερειες που οπωσδήποτε θα καυραστείτε πολύ μέχρι να τις μαθετε και να τις χρσισμαπιασσε προς οφελος σας (απα το ηθικο των μαναδων που μειωνεται αταν ακατωνεται ενας ουναδελφας τους. μέχρι τα πασαατο των APs που χανεται ατην κινση αναλογα με την τραχυτητα του εδαφους!!). Οι φιλοι των παιχνιδων ατρατηγηκης και τακτηκης που ... οεβονται τους εαυτους τους πρεπει να τα απακτησαν απωσθηατε. Είναι μια μαναδικη απολαυση!

ΤΙΤΛΟΣ : LASER SQUAD

HOUSE : BLADE

FORMATS : ST, AMIGA, AMSTRAD

ΤΙΜΗ : 3500

TEST : ATARI ST

Σας λέει τίπατο το άναμο Captain Fizz; Σίγουρα δεν θα σας λέει τίπατα αν δεν έχετε τα παιχνίδι. Για σας λαιπόν που δεν έχετε τα παιχνίδι η ιστορία του ήρωά μας είναι η παρακάτω:

Ο κύριος Jahan Ellissan, παυ ατα πορελθάν είχε κατασκευάσει πολλά αύγχρανο όπλα, οποφάιαιε να φτιόξει ένα τόγμα από υπερ-ατρατιώτες. Πως θο τα κοτόφερνε ουτά; Μο φυαικά με μιο ειδική επέμβοση που θα έκανε σε ορρώταυς αι απαίαι έπρεπε νο χειρουργη-θαύν. Παλλαί άρρωτοι δέχτηκον. Έται δημι-αυργήθηκε το The Queen's Claped Highlan-ders. Δύα από τους πια γεννοίαις υπερατρο-τιώτες είναι (ποιος άλλας;) ο Captain Fizz και ο φίλας ταυ.

Έται όταν ζητήθηκε από ταν Jahan να στεί-λει δύο υπερατροτιώτες νο βοηθήσαν την κοτόδοση ατο διαστημάπλοια. Έκορο, επέλεξε (παιαν άλλας;) τον Captain Fizz και ταν φίλα ταυ, τους οπαίους και κάλεσε ατα γραφείο του για να ταυς εξηγήσει την κοτόδοση η απαία είχε ως εξής:

Το διοστημόπλοιο Έκορος κατευθύνεται πιας ταν ήλια και αν πληαίαιε παλύ, θο εκρα-γεί και μοζί του και α γολοξίος μας. Για άλλη ουτή την υπόθεση ευθύνεται το κεντρικά κο-μπιούτερ και το droids παυ έχει κοτοακευά-σει. Τέλος τους είπε ότι ακαπός ταυς είναι νο κοτοστρέψαν τα καμπιούτερ και τα droids.

Σε λίγα αι δύο υπερστρατιώτες τηλεμετοφέ-ρονται ατο διαστημάπλοιο. Όμως για κοκή ταυς τύχη τηλεμετοφέρονται στο κοτώτερο επίπεδα ταυ διαστημάπλοιω και θο πρέπει νο ονέβουν 22 αυναλικά αράφαις για νο φτόσουν και νο κοταστρέψαν τα κομπιούτερ.

CAPTAIN FIZZ

ΤΙΤΛΟΣ	: CAPTAIN FIZZ
ΚΑΤΑΣΚ.	: PSYGNOSIS
	: ST, AMIGA, SPECTRUM
TIMH	: 3400
TEST	: AMIGA

Στην αθόνη εκτός οπά το δύο πορόθυρο άπαυ εξελίαιεται το παιχνίδι υπόρχουν δύο οκάμο οριστερό, ένο για τον κόθε ποίκτη το απαία έχαν ζωτικής αημοαίαις πληραφαρί-ες (υγεία, δύναμη κ.τ.λ.). Υπάρχει οκάμο ένα πορόθυρο ατο δεξιά τα απαία δείχνει εξίααι αημαντικές πληραφορίες όπωαι αι παλμαί της καρδιάς του ήρωα, τα πάσαι διοκάπτες έχουν βρεθεί αωστό κ.ο.

Ότον επιτέλους αρχίαιε το παιχνίδι εκτός από το νο ακοτώνετε εχθραύς θο πρέπει νο βρείτε αριαμένες κόρτες αι αποίαις οναίγαν τις αντίαιαιχες πάρτες με το χρώμα της κόρ-τος. Ακάμα θο πρέπει να βρείτε κάπαίους δια-κόπτες ταυς οπαίαις πρέπει νο ποτήαιε με τη αωστή αιειρά για να αταματήσουν κάτι πρ-αινο λείζερ παυ σας εμπαδίζαν να περάαιε σε κόποιο αημείο της πίστας.

Ας οφηοουμε όμως την υποθεση και ος δοουμε το ίδιο το παιχνίδι. Κατα τη διαρκείο που φορτώνεται το παιχνί-δι εμφοιζεται μια ορκετο κολη εισο-γwgική οθονη που αυνοδευεται απα ενα μουσικο κομμοτι με ομιλία, η οποία δεν είναι ορκετα καθορη. Μετο οπο λίγο το προγραμμα σας ζηται νο διαλεξετε μιο γλώσαιο (ογγλικά, γαλλικά, γερμανικά) στην οποιο θο εμφοιζονται το μηνυμοτο του παιχνιδιαι. Αφαι επιλεξετε μιο γλώσαιο θο πρέπει να διαλεξετε και το επίπεδο δυακοιλιας. Αφαι γινει κι αυτο θο εισοστε ετοιμοι για δροση. Στο παιχνίδι μπορούν νο ποίξουν ενας η δυο ποίχτες. Εδώ πρέπει να αημειωσαι-με ότι το παιχνίδι μπορεί νο το ποίξει μο-νος του κοποιος, άλλα είναι οδυατο νο τα τελειώσει μανας του. Τα παιχνίδι τα βλεπετε οπο ψηλο και αυτο διευκολυνει κοπας το δυακοίλο εργο σας.



Στο δύακοίλο εργο σας θο σας βοηθήσαν διοακαρπιαμένο αις πίστες και θα βελ-τιώσουν την ορμοτωαίο σας, θο σας δώσαν περιοσάτερη δύνομη κ.ο. Το πιο αημοντικά εί-ναι τα credits τα απαία τα εξοργυρώνετε σε κό-παιο ειδικά μέρη και σας καλύτερεύει η ενέρ-γεια.

Ότον ποίζαν δύο ποίχτες, υπόρχει η δυο-τάτητο νο χτυπήαιε ο ένος τον άλλο. Όμως ουτό αταιχίζει παλλή ενέργαιο στον ποίχτη που χτυπήθηκε και για λίγο χρονικά διόστημα δεν μπορεί νο κουνηθεί, γι' ουτό πιασαςή!

Τώρα όσαν οφαρό το γραφικό είναι μικρό, ολλό αηαιτικό κολό. Θο μοπαύαιαν όμως νο εί-ναι πολύ καλύτερα και λίγο πια μεγάλα. Ο ήρωός μας κινείται μάνα πιας τέσαιεις κο-τευθύναις, ενώ λείπει η διαγώνιο κίνηση παυ θο διευκάλυνε το παιχνίδι. Ο ήχος του είναι μάνο θάρυβος των βοιών λείζερ και η κραυγή του υπερστρατιώτη άτον πεθόνει.

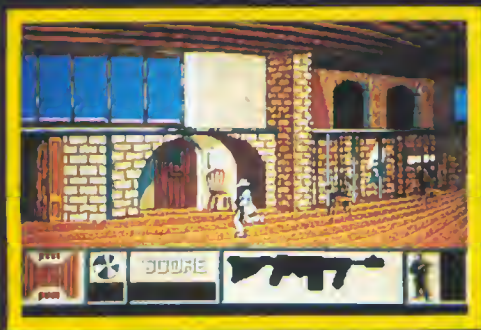
Τα παιχνίδι θα αρέσαι αιταυς φανοτικάυς ταυ είδους και κολό θο ήτον νο το έχουν ατη αυλ-λαγή ταυς, αιταυς υπάλαιπαυς δεν θο τα αυνι-ατούσαι.



ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	68
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	79
ΠΙΣΤΟΤΗΤΑ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	65
ΓΕΝΙΚΑ	72

Το MOONWALKER είναι ένα παιχνίδι της US. GOLD και αποτελεί "διασκευή" του ομώνυμου έργου με πρωταγωνιστή τον MICHAEL JACKSON.

Το παιχνίδι είναι ARCADE και χωρίζεται σε τέσσερα LEVELS που κάθε ένα είναι βασισμένο στο έργο.



Στο πρώτο Level υπάρχουν τεσσέρις διαφορετικές περιοχές μέσα στο ατμόντιο και επτά αντικείμενα που πρέπει να μοζέψετε. Στο level αυτό θα συναντήσετε πάλλους ανεπιθυμητούς και επειδή ατον χάνετε ξαναεπιστρέψετε από την αρχή, καλά θα ήταν να καίτατε και το RADAR της οθόνης καθώς παίζετε, για να βλέπετε έτσι και τους εχθρούς και τ' αντικείμενα που ψάχνετε.

Στο δεύτερο level βριακόμαστε σε μια μικρή αυνακία όπου έχουμε αποκλειστεί από μίο αυμμορία. Στόχος σας είναι πρώτα να βρείτε την μοτοσυκλέτα και μ' αυτή ψάχνοντας τη αυνακία και αποφεύγοντας τους εχθρούς που και ουαί είναι πάνω σε μηχανές, να βρείτε τη μονοδική έξαδα που όμως φυλάγεται από τον MR MEG, που είναι SPRITE αχέδόν όσο η οθόνη που φυσικά πρέπει να εξοντώσετε.



Στο τρίτο LEVEL βριακόμαστε σε ένα CLUB συγκεκριμένα το CLUB 30. Φυσικά θα νομίζετε ότι σε αυτό το CLUB είσαστε ασφαλής. Τα πραγματά όμως δεν είναι έτσι. Καθώς όλα είναι ησυχία και ωραία κανοντας επίδειξη του χορού σας, ψηλοί στρατιώτες εμφανίζονται από τα παραθύρα και τις πορτες. Εδώ αυτό που πρέπει να κανετε είναι να βρείτε το όπλο και τις σφαίρες για να τα βγαλετε περα μαζί τους.

Στο τέταρτο LEVEL βριακόμαστε σε μία αρένα που ο Mr BIG έχει απαγαγει την KATY στοχευοντας έτσι να σας φερει προς την αρένα. Σε αυτή την

πίστα θα συναντήσετε πολλά παραξενά όπως κοντοχοντρους πυγμαίους με LASER GUNS. Εδώ πρέπει να επιστρατευσετε όλες σας τις δυνάμεις αποφευγοντας αυτούς τους πυγμαίους και το τεραστιο κανονι του Mr BIG.



Όλα αυτά ίσως σας φαίνονται πολύ δύσκολα αλλά σκεφτείτε ότι αν νικήσετε θα βρεθείτε στην ζεστή αγκαλία της αγαπημένης σας.

MOON



Το παιχνίδι κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Τα scrolling του πολύ καλά και ομαλό. Αυτό που ξεχωρίζει στα παιχνίδια είναι η μουσική του υποκρουση, που είναι όπως θα καταλαβατε μουσικά κομμάτια του Michael Jackson. Τα γραφικά του όμως είναι μετρία ιδίως στο τρίτο LEVEL.



ΓΡΑΦΙΚΑ	72
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	56
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	75

ΓΕΝΙΚΑ 75

ΤΙΤΛΟΣ : MOON WALKER
ΚΑΤΑΣΚ. : US GOLD
FORMATS: AMSTRAD, C-64, SPECTRUM
ΤΙΜΗ : 1750
TEST : C-64



WALKER

SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ MICHAEL JACKSON

ΚΕΡΔΙΣΤΕ

● **Ε**νο καταπληκτικά φορητό **SONY DISCMAN** που προσφέρει η **Arcade** για τον πρώτο νικητή του διαγωνισμού. Συν: Ένα **Compact Disk** με τα άλμπουμ του Michael Jackson: "BAD".

● **Γ**ια τους επόμενους δέκα τυχερούς, υπάρχουν δέκα φανταστικά μπλουζάκια Michael Jackson "Moonwalker" προσφορά της **U.S. GOLD** για τους νικητές του **USER**.

● **Γ**ια να πάρετε μέρος στον **SUPER Διαγωνισμό** του **USER** τα μάνα παυ έχετε να κάνετε είναι να απαντήσετε στις επόμενες τέσσερις ερωτήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν τα κουπόνι παυ ακολουθεί και στείλτε το αμέσως στην παρακάτω διεύθυνση.

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.

ΓΙΑ ΤΟΝ SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ

MOONWALKER

Τ.Θ. 26 154

ΑΘΗΝΑ ΤΚ 106 82



Αφού κατέκτησε τον κάμα της ραρ μουσικής ο Michael Jackson, έστρεψε όλο το ενδιαφέρον στην μουσική του πατέρας του ταί-νίας: Moonwalker. Τώρα η **U.S. Gold** παρουσιάζει την έκδοση του **Moonwalker** για home computers.

Ο Michael Jackson έβγαλε τον πρώτα του δίσκα τα 1969 σε ηλικία μόλις 11 ετών!!

Ο Michael Jackson ήταν το έβδομο παιδί μιας μικροαστικής οικογένειας των Jackson. Ο πατερας του Joe ήταν εργάτης στο **USA** της **Indiana** και η μητέρα του Kathleep δούλευε α' ένα μεγάλη πολυκατάστημα. Αν και τα εννιά παιδιά των Jacksons δεν πείνασαν πατέ δεν είχαν και πατέ τους μεγάλη οικονομική άνεση. Μετά από μια μέρα ακληρήs εργασίας, ο Joe συνήθιζε να ξεκουράζεται ποίζοντας Rhythm και Blues στην κιθάρα του.

Η Kathleep είχε ιδιαίτερη αδυναμία στην θρησκευτική μουσική, και έπαιζε πιάνο και κλαρινέτο. Έτσι ο Michael, απέκτησε μεγάλο ταλέντα στην μουσική! Τώρα, μετά από τόσους επιτυχημένους δίσκους και ειδικά μετά από τα άλμπουμ του "Thriller", το απαία παύλησε πάνω από 40 εκατομμύρια αντίτυπα μέχρι σήμερα, οι παλαιά δύσκολοι καιροί έχουν ξεπεραστεί!!

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Πότε γεννήθηκε ο Michael Jackson;

α. 1950;

β. 1958;

γ. 1969;

3. Moonwalker αμναινει στα ελληνικά: Αυτός που περπατάει στο φεγγάρι.

Πότε έκανε ο Neil Armstrong το πρώτο του ιστορικό βήμα στο φεγγάρι;

α. Το 1969;

β. Το 1979;

γ. Το 1989;

2. Πόσα αδέρφια έχει ο Michael Jackson;

α. Πέντε;

β. Οκτώ;

γ. Εννέα;

4. Γράψτε τρεις διαφορετικούς τίτλους Computer games της **U.S. Gold**.

α.

β.

γ.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Δεν επιτρέπεται στους εργαζόμενους στις "Δυναμικές Εκδόσεις" και στην "Arcade" να πάρουν μέρος στον διογωναμό, όπως και στους συγγενείς.
2. Δεν θα ληφθούν υπόψη οι απαντήσεις που θα έρθουν μετά τις 15 Μαρτίου 1990 (ως αποδεικτικά της ημερομηνίας οποσταλής, λαμβάνεται η σφραγίδα ταχυδρομείου).
3. Αν οι σωστές απαντήσεις είναι περισσότερες από τα προαφερόμενα δώρα, θα γίνει κλήρωση για την ονάδειξη των νικητών, ενώπιον Συμβα-λαιογράφου και του Εκδότη.
4. Το οπατελέομα του διογωναμού θα δημασιευτούν από τα **USER**.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΕΑ

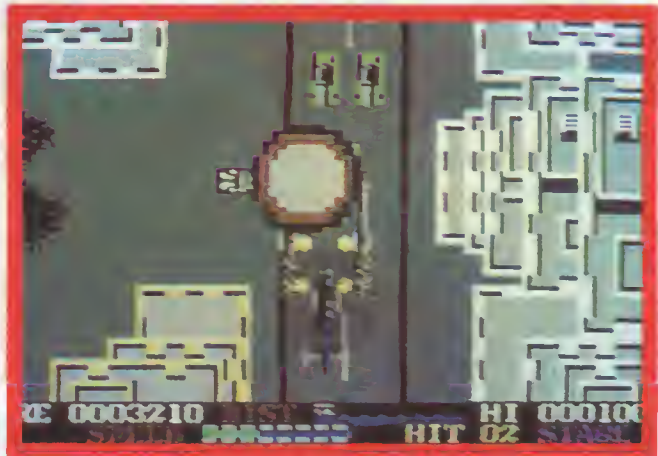
ΟΝΟΜΑ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Τ.Κ.:
ΠΟΛΗ:

WINNERS

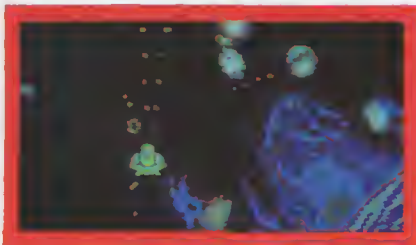
Πρόκειται για μια νέα συλλογή από την U.S. Gold, με πέντε παιχνίδια, τέσσερα από τα οποία ήταν μεγάλα hits. Ας τα δούμε αναλυτικά.

THUNDERBLADE

Ολη την χώρα, την έχουν κοταλάβει εποναστάτες, με αρχηγό τον δικτάτορο Chorzeński. Μόνα ένας θορραλέος πολεμιστής-εορής! τολμάει να αντισταθεί, με μονοδικό μέσο το τελειότερο πολεμικό ελικόπτερο THUNDERBLADE. Το παιχνίδι οποτελείται από τέσσερα stages τα οποία φαίνονται από πάνω, ή τρισδιάστατα. Μεγάλο, πολύχρωμο sprites, καλά γραφικά και ήχος και άφθονη δράση, κάνουν το Thunderblade παιχνίδι εθιστικό, και εξαιρετικά ενδιαφέρον. Έτσι άλλωστε εξηγείται και η μεγάλη επιτυχία που γνώρισε στην Αγγλία το Thunderblade πέρυσι τα χειμώνα.



BLASTEROIDS



BLASTEROIDS: Θυμάστε το Asteroids, εκείνο το παιχνίδι με τα τρίγωνα διαστημόπλοια και τους μετεωρίτες, στο πρώτο coin-ops? Ε, το Blasteroids δεν είναι, παρά μια συγχρονή διασκευή του Asteroids. Σκοπός σας είναι να περάσετε σώως μέσα από τις διάφορες πέρασχές του κόβει γαλαξία, για να αντιμετωπίσετε τελικά τον μεγάλο κακό τον Mukor. Στην αποστολή

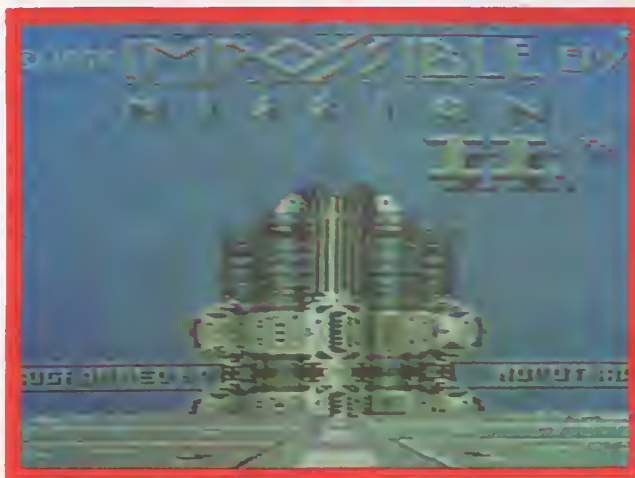
σας αυτή θα συναντήσετε επικινδύνους μετεωρίτες και εχθρικά διαστημόπλοια, τα οποία αν καταστραφούν σας δίνουν power pills, διπλές βολές, και άλλα goodies. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρό shoot-em-up και θα σας κοθλωσει πολλές ώρες μπροστά στο monitor προσπαθώντας να κατατροπώσετε τον Mukor. Είναι ένα επιτυχημένο coin-op conversion, και ταυτόχρονα ένα από τα μεγάλα ατου της συλλογής.

IMPOSSIBLE MISSION II

Στο δεύτερο μέρος του κλασικού Impossible Mission, πρέπει για μία ακόμη φορά να σώσετε τον κόσμο από την καταστροφή. Ο Σατανικός Elvin Atombender έχει προσπατήσει ακόμα καλύτερα το αρχηγείο του, αυτή τη φορά, κάνοντας την αποστολή σας δυσκο-

λότερη. Τα ρομπότς του Elvin βρίσκονται παντού, και δεν έχουν σκοπό να σας αφήσουν να βείτε τα ψηφία του κώδικα και τα κομμάτια της μελωδίας που θα σας ανοίξουν τις πόρτες του control room. Το παιχνίδι είναι αρκετά — αν όχι υπερβολικά σε

ορισμένα σημεία-δύσκολο, αλλά παρ' όλα αυτά δεν θα σας απογοητεύσει: καλά γραφικά, καταπληκτική κίνηση και ήχος (θυμηθείτε το Impossible Mission) φτιάχνουν ένα πολύ καλό σύνολο. Οι οπαδοί του είδους θα το αγαπήσουν, αλλά και στους υπόλοιπους σίγουρα θ' αρέσει.





Το παιχνίδι αυτό, βασίζεται στη 2η ταινία του INDY και είναι conversion από το ομώνυμο coin-op της Atari. Ξεκινάτε από την πρώτη πίστα, όπου προσπαθείτε να ελευθερώσετε τα παιδιά του χωριού MAYAPORE. Στην πίστα αυτή, αντιμετωπίζετε τους πιστούς του MOLA RAM, οι οποίοι είναι εύκολη λεία για το όπλο σας: το μαστίγιο.

INDIANA JONES

Στην δεύτερη πίστα, βρίσκεστε πάνω σ' ένα θαγό- νι, και κατευθύνεστε προς το ναό, καθώς οι φρου- ροί κάνουν το παν για να σας σταματήσουν. Στην τρίτη και τελευταία πίστα, πρέπει να πάρετε τα πε- τράδια SANKARA, και να φύγετε από το ναό. Γενι- κά, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, θυμίζει πάν- τως πολλά σημεία της ταινίας. Τα γραφικά κι ο ή- χος δεν είναι ιδιαίτερα καλά, ενώ και από playability δεν λέει πολλά πράγματα. Συστήνεται μόνο για τους φανατικούς του coin-op.

Ενο ακόμη coin-op conversion από την GO! το οποίο διαθέτει αρκετά καλά στοιχεία. Βρίσκεστε στη Γη του μέλλοντος, άπου, για να λυθεί το κυκλοφοριακό πρόβλημα, οι δρόμοι εί- ναι φτιαγμένοι στον αέρα. Οχήμοτο κάθε λογής τους διοσχίζουν, ενώ ορισμένα ρήγματα μπο- ρούν να σας στείλουν στο κενό. Στην προσπά- θειά σας να διασχίσετε την πόλη, θα συναντήσε- τε δολοφονικά αυτοκίνητα, μονιακούς βατρά- χους που επιβροδύνουν το αυτοκίνητό σας,

νάρκες, κηλίδες από λάδιο, κρατήρες, φορτηγά γεμάτα με νιτρογλυκερίνη, και ότι άλλο μπορεί- τε να φανταστείτε. Για να διευκολυνθεί κάπως η επιβίωσή σας, θα συναντήσετε κάψουλες ενέρ- γειας, καύσιμα, χάπια πάντων και πολλά άλλα. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, αλλά και εν- διοφέρον. Καλά γραφικά και κίνηση, και μια τρο- μερή μουσική (το «Smoke on the water» των Deep Purple) και συνθέτουν ένα πολύ καλά σύνολο. Α- ναμφισβήτητο, ένο από το συν, της συλλογής.

	THUNDER BLADE	L.E.D. STORM	INDY	I.M.II	BLASTER OIDS
ΓΡΑΦΙΚΑ	75	72	63	78	82
ΚΙΝΗΣΗ	82	75	65	92	73
ΗΧΟΣ	87	91	67	92	66
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92	77	69	81	83
ΠΛΟΚΗ	87	75	54	76	74
ΠΑΚΕΤΟ	82	82	82	82	82
ΑΝΤΟΧΗ	83	67	77	85	74
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92	85	85	85	85
ΓΕΝΙΚΑ	85	77	86	86	80

ΤΙΤΛΟΣ : WINNERS

HOUSE : US GOLD

FORMATS : C 64, AMSTRAD, SPECTRUM

TIMH : 3000

TEST : C 64

L.E.D. STORM



Γενικά, η συλλογή αποτελείται από πέντε καθαρά arcade παιχνίδια, τα οποία προσ- φέρουν μεγάλη ποικιλία. Γραφικά, κίνηση, και ήχος κυμαίνονται από καλό μέχρι άριστα, ενώ και τα συν- λικά playability βρίσκονται σε πολύ καλά επίπεδα. Τα εκπληκτικό Thunder Blade, αλλά και τα υπόλοιπα παιχνίδια, συνθέτουν ένα πακέτο που είναι «must» για τον κάθε χρήστη. Το Winners της U.S. GOLD το είδαμε σε commodore 64, που είναι και η καλύτερη ε- μπιτη έκδοση.

Big Trouble!



Αν θέλετε, ν' αποδείξετε ότι μπορείτε να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει, έχω ένα προβληματάκι για σας. Η ανταμοιβή σας θα είναι κάποιο δώρο-έκπληξη, μικρό βέβαια, αλλά εκείνο που μετράει είναι να ανταποκριθείτε στην προ(σ)κληση και να κερδίσετε. Εκείνο που έχετε να κάνετε είναι απλό: σας δίνονται τα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου A, E, P, R, S και εσείς πρέπει να βρείτε **όσο το δυνατόν περισσότερες** (αγγλικές) λέξεις των 5 γραμμάτων που να περιέχουν καθένα από τα παραπάνω γράμματα μία ακριβώς φορά. Εγώ, θα σας δώσω για παράδειγμα την ... γαλλική λέξη APRES, που σημαίνει μετά. Ελπίζω να μη γκρινιάξετε που η υπόθεση απαιτεί αγγλομάθεια - κάθε αρχή και δύσκολη. Δεν έχω τίποτα περισσότερο να προσθέσω, εύχομαι μόνο να δείτε αυτή τη μικρή στήλη σαν μια ευχάριση στην έκπληξη που θα σας κρατά συντροφιά κάθε μήνα με αινίγματα, σπαζοκεφαλίες, προβλήματα, γρίφους κ.α. Στείλτε τις απαντήσεις σας (που θα πρέπει να περιγράφουν και τη μέθοδο που ακολουθήσατε για να φτάσετε στη λύση), **όσο πιο γρήγορα** μπορείτε στη διεύθυνση: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Δεληγιάννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ, Για τη στήλη "Big Trouble".

Ο τριανταδυάμπιτος

WHEN YOU WANT TO TALK AMIGA...
... YOU WANT TO TALK TO US.

Megaphon

ΑΝΤΙΠΛΕΙΕΣ-ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ

AMIGA COMPUTERS

- AMIGA 500
- AMIGA 2000

AMIGA MONITORS

- COMMODORE 1084P
- PHILIPS 8833

AMIGA DISK DRIVES

- COMMODORE 1010
- OCEANIC SENATOR

AMIGA EXPANSION MEMORY

- COMMODORE A-501
- RAM BOARD A-500
UP TO 2MB

AMIGA PERIPHERALS

- DIGI VIEW GOLD
- MIDI INTERFACE
- SOUND SAMPLER
- HARD DISK 20MB
- KICK START 13
- NEW BIG FAT AGNUS 1MB
- E.T.C.

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

Χαλκίδος 22, 11143 Αθήνα
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 2523901-2518522
TELEX: 225669 KASA GR
TELEFAX: 2523633

ΕΠΕΤΗΜΕΝΟ SERVICE
ΣΕ 24 ΩΡΕΣ

ΒΙΒΛΙΟ



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

**MICROSOFT
GW - BASIC
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
ΧΡΗΣΗΣ
ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ
Σ Ε Λ. 2 8 2
/ ΤΙΜΗ 2.600**



Η BASIC είναι η αγαπημένη γλώσσα προγραμματισμού των νέων χρηστών υπολογιστών λόγω της ευκολίας εκμάθησής της. Στην αρχή είχε μικρές δυνατότητες, αλλά τώρα

έχει εξελιχθεί σε ένα αρκετά δυνατό εργαλείο προγραμματισμού χωρίς να χάσει τα αρχικά της χαρακτηριστικά που την έκαναν τόσο δημοφιλή, δηλαδή την ευκολία και την φιλικότητα της προς τον χρήστη.

Την έκδοση 3.2 έως και την 3.22 της BASIC της MICROSOFT που ονομάζεται GW-BASIC έρχεται να καλύψει αυτό το βιβλίο περιγράφοντας την χρήση της γλώσσας, το περιβάλλον στο οποίο δουλεύει και τις εντολές με παραδείγματα.

Το εγχειρίδιο αυτό χωρίζεται σε τρία κεφάλαια και έξι παραρτήματα.

Το πρώτο κεφάλαιο περιγράφει τις δυνατότητες της γλώσσας και τα γενικά χαρακτηριστικά της (τύποι μεταβλητών και αρχείων, τελεστές κ.λπ.).

Το δεύτερο κεφάλαιο αφορά τον διορθωτή (editor) της GW-BASIC με οδηγίες χρήσης του και περιγραφή των δυνατοτήτων του. Το τρίτο κεφάλαιο, που είναι και σχεδόν τα δύο τρίτα του βιβλίου είναι ένας αλφαθητικός οδηγός αναφοράς των εντολών της γλώσσας με μικρά παραδείγματα. Αυτό φυσικά κάνει το βιβλίο ευκολοδιάβαστο και ευκολόχρηστο, όμως δεν είναι τόσο περιγραφικό και αναλυτικό όπως θα ήθελε ένας απαιτητικός προγραμματιστής.

Τα παραρτήματα, τέλος, προσφέρουν κάποιες οδηγίες για διασύνδεση με κώδικα Assembly, τα μηνύματα λαθών και τις δεσμευμένες λέξεις της GW-BASIC και φυσικά τον εκτεταμένο κώδικα ASCII και τους εκτεταμένους κωδικούς του πληκτρολογίου.

(Το βιβλίο παραχωρήθηκε από τις εκδόσεις «ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ»).

**Ο COMPUTER
ΜΕ ΑΠΛΑ ΛΟΓΙΑ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:
ΠΑΝΟΣ ΜΑΚΡΗΣ**

**ΕΚΔΟΣΕΙΣ
ΠΕΡΣΟΝΑΛ
Σ Ε Λ. 2 7 0 /
ΤΙΜΗ: 1.500**



Με αυτό το βιβλίο γίνεται μια προσπάθεια να περιγραφεί ένα υπολογιστικό σύστημα (εξοπλισμός και προγράμματα) και να δώσει στον αναγνώστη να καταλάβει πως δουλεύει επιτέλους αυτό το Computer, τι πραγματικά μπορεί να κάνει και ποιός είναι ο ρόλος των προγραμμάτων (software).

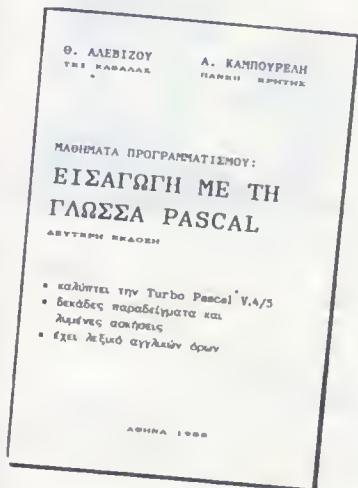
Υπάρχουν τρεις ενότητες σ' αυτό το βιβλίο. Στην πρώτη περιγράφεται η αρχιτεκτονική και η δομή ενός υπολογιστή (hardware). Δηλαδή, από ποιά στοιχεία αποτελείται, πως λειτουργούν και πως συνεργάζονται μεταξύ τους. Ακόμα γίνεται αναφορά για το πώς επικοινωνεί ο χρήστης με το σύστημα και τέλος μια περιγραφή των διαφορετικών ειδών υπολογιστών και μια ιστορική αναδρομή.

Η δεύτερη ενότητα είναι αφιερωμένη στο λογισμικό (software). Περιγράφει τι είναι πρόγραμμα, ποιές γλώσσες προγραμματισμού χρησιμοποιήθηκαν από την αρχή μέχρι σήμερα, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην BASIC. Επίσης γίνεται περιγραφή διαφόρων λειτουργικών συστημάτων, αναλυτικότερα φυσικά το MS-DOS.

Στην τελευταία ενότητα περιγράφονται τα αποτελέσματα της συνεργασίας εξοπλισμού και προγραμμάτων, δηλαδή οι ολοκληρωμένες εφαρμογές. Δίνονται συμβουλές για το πώς πρέπει να μηχανοργανώνονται και να στελεχώνουν οι επιχειρήσεις το μηχανογραφικό τους τμήμα.

Στα παραρτήματα τέλος, γίνεται μια παρουσίαση διάφορων αριθμητικών συστημάτων και της άλγεβρας Boole. Υπάρχει επίσης αναφορά στα IBM και συμβατά και τον Macintosh της Apple.

8 0 8 8 / 8 0 8 6
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙ-
ΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡ-
ΜΟΓΕΣ ΓΙΑ IBM PC/
XT & ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:
ΝΙΚΟΣ ΝΑΣΟΥΦΗΣ
Ε Κ Δ Ο Σ Ε Ι Σ
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Σ Ε Λ. 2 3 8 /
Τ Ι Μ Η 1. 9 0 0



Το βιβλίο που έχουμε στα χέρια μας είναι από αυτά που σπάνια κυκλοφορούν στα ελληνικά και όσοι θέλουν να ασχοληθούν με το αντικείμενό τους ανατρέχουν σε ξενόγλωσσα βιβλία. Εδώ λοιπόν έχουμε ένα βιβλίο λίγο πολύ

για «ειδικούς» στον προγραμματισμό του συστήματος (System Programming) σε γλώσσα μηχανής και συγκεκριμένα των επεξεργαστών της Intel 8088 και 8086, το «μυαλό» των PC/XT. Επίσης υπάρχει και μια δισκέτα με όλα τα προγράμματα του βιβλίου και utilities για Hackers.

Υπάρχουν πέντε κεφάλαια σ' αυτό το βιβλίο. Κεφάλαιο πρώτο. Περιγραφή βασικών εννοιών για το πως εκτελεί τις εντολές ο επεξεργαστής. Το διαδικό σύστημα αρίθμησης, άλγεβρα Boole. Λίγα λόγια για τον 8086 και τους καταχωρητές του.

Κεφάλαιο δεύτερο. Περιγράφονται βήμα βήμα οι δυνατότητες του 8086, όπως διαχείριση μνήμης, stacks, flags και φυσικά τα interrupts. Όλα αυτά με παραδείγματα και ασκήσεις που καλείται να λύσει ο αναγνώστης.

Τα κεφάλαια τρία και τέσσερα αναφέρονται στην αρχιτεκτονική του MS-DOS, στο BIOS, στα διάφορα «κομμάτια» μνήμης, στον έλεγχο πληκτρολογίου και την κάρτα γραφικών. Υπάρχουν, πολλά παραδείγματα και ασκήσεις.

Το πέμπτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στις δυνατότητες που δίνονται σε κάποιον που γνωρίζει σε βάθος το IBM PC/XT και τα συμβατά. Περιγράφονται τρόποι αξιοποίησης των δυνατοτήτων αυτών, καθώς και ιδέες για προγράμματα και θέματα για παραπέρα μελέτη. Τέλος, υπάρχουν και κάποια μικρά μυστικά για κλειδώματα και ξεκλειδώματα.

(Το βιβλίο παραχωρήθηκε από το βιβλιοπωλείο «ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ»).

Μ Α Θ Η Μ Α Τ Α
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙ-
ΣΜΟΥ
ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΕ
Τ Η Γ Λ Ω Σ Σ Α
P A S C A L

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ:
Θ. ΑΛΕΒΙΖΟΣ
Α. ΚΑΜΠΟΥΡΕΛΗΣ
Σ Ε Λ. 4 6 3 /
Τ Ι Μ Η 2. 9 0 0



Αλλο ένα βιβλίο για τη γλώσσα που έγινε μόδα και έκανε πολλούς να ασχοληθούν σοβαρά με τον προγραμματισμό έπεσε στα χέρια μας. Φυσικά, μιλάμε για την Pascal και ειδικότερα την Turbo Pascal. Τι έχει όμως, να προσφέρει αυτό το βιβλίο στην πληθώρα των άλλων που κυκλοφορούν; Ίσως μόνο την πυκνογραμμένη και ογκώδη ύλη του.

Είναι ένα βιβλίο γραμμένο από καθηγητές για τους φοιτητές τους. Αυτό σημαίνει ότι η εμφάνιση του βιβλίου και η ευκολοχρηστία του περνούν σε δεύτερη μοίρα, ενώ πρωταρχικός σκοπός είναι η πληρότητα της ύλης. Κυρίως, αναφέρεται στην Pascal, τονίζοντας τις διαφορές και τις παραπάνω δυνατότητες της Turbo Pascal.

Μέσα στα εννέα κεφάλαια του βιβλίου εξαντλούνται όσα θα ήθελε να καλύψει ένα βιβλίο με την λέξη «Εισαγωγή» στον τίτλο του.

Θετικό είναι ότι στο παράρτημα Α προσφέρονται οι λύσεις των ασκήσεων ανά κεφάλαιο, καθώς και το αρκετά καλό λεξικό αγγλικών όρων στο τέλος του βιβλίου.

(Το βιβλίο παραχωρήθηκε από το βιβλιοπωλείο «ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ»).

ΓΡΑΦΤΕΙΤΕ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΕΣ

ΣΤΟ USER

ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ

ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ T-SHIRT

ΚΑΙ 10% ΕΚΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ ΤΟΥ USER

ΕΓΓΥΗΣΗ Αν δεν είστε απόλυτα ικανοποιημένοι από την συνδρομή σας μπορείτε να την ακυρώσετε και να σας σταλεί το υπόλοιπο των χρημάτων σας πίσω!!!

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ το κουπόνι της συνδρομής και στείλτε το στη διεύθυνση:
ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ
Τ.Θ.: 26 154
ΑΘΗΝΑ

ΚΑΝΟΝΤΑΣ αυτήν την έξυπνη κίνηση, θα είστε τριπλά κερδισμένοι:

1. Κάθε 1η του μήνα θα έχετε το αγαπημένο σας περιοδικό στην πόρτα σας.
 2. Κερδίζετε 10% της τιμής του περιοδικού (κάνετε δηλ. οικονομία...).
 3. Μπορείτε να φορέσετε το T-SHIRT με το σήμα του USER που δίνεται σαν δώρο!!
- Το κόστος της συνδρομής είναι μόνο 4.400 δρχ. (10% έκπτωση από την κανονική τιμή του USER).
Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε το κουπόνι και να μας το στείλετε στην παραπάνω διεύθυνση.

ΕΚΠΤΩΣΗ
10%!!!

T-SHIRT!!



ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

• ΝΑΙ! Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για έναν χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό σας στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο: με το ποσό των 4.400 δρχ. αντί 4.800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η, από την συνδρομή, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω ΑΜΕΣΩΣ πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου!!!

• Με την συνδρομή μου αυτή λαμβάνω δωρεάν το T-SHIRT του USER.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ.

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΗΛΙΚΙΑ

ΤΥΠΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΠΟΥ ΕΧΩ

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:

Σημ.: Κόστος συνδρομής για την Ευρώπη: 7.500 δρχ.

Κόστος συνδρομής για την Κύπρο: 5.000 δρχ.

GAME CENTER

ΜΠΟΤΑΣΗ 6 ★ 10682 ΑΘΗΝΑ ★ ΤΗΛ 3606801

Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ COMPUTER GAMES

ΤΙΤΛΟΣ AMS (CASS) AMS (CASS) SPECTRUM C64 (CASS)

Double Dragon	1650	2400	1650	1650
Shinobi	1650	2400	1650	1650
Star Wars Trilogy	1650	2400	1650	1650
Captain Blood	1650	2400	—	—
Waf La Mans	1650	2400	1650	1650
Barbarian II	1650	2400	1650	—
Peassing Shot	1650	2400	1650	1650
Altered Beast	1650	2400	1650	1650
Batman (Movie)	1650	2400	1650	1650*
Batman (Crusader)	1650	2400	1650	—
Untouchables	1650	2400	1650	1650*
Power Drift	1650	2400	1650	1650
Football Manager	1650	2400	—	1650
Vindicators	1650	2400	1650	1650
Cabat	1650	2400	1650	1650
Ghouls'n Ghosts	1650	2400	1650	1650*
Galaxy Force	1650	2400	1650	1650
Red Heat	1660	2400	—	—
New Zealand Story	1650	2400	1650	1650
Ghostbusters II	1660	2400	1650	1650
Turbo Outrun	1650	2400	1650	1650
Tetris	750	—	1650	—
Dynemite Dux	1650	2400	1650	1650
Rembo III	1660	—	1650	1650
Dragon Spirit	1660	2400	1650	1650
Strider	1660	2400	1650	1650
Gemini Wing	1650	2400	1650	1650
Barbarian I	750	—	750	—
Operation Thunder	1660	2400	1650	2400*
APB	1650	2400	1650	1650
Moonwalker	1650	2400	1650	1650
4 x 4 Off Road	1650	2400	1650	1650
Crazy Cars	1650	2400	1650	1650
Herd Drivin'	1650	2400	1650	1650
Toobin'	1650	2400	1650	1650
Tintin on the moon	1650	2400	1650	1650
Skweek	1650	2400	—	—
Volleyball	1650	2400	1650	1650
Powerplay	1650	2400	1650	1650
Storm Lord	1650	2400	1650	1650
Silk Worm	1650	2400	—	—
Indiana Jones	1650	2400	—	1650
Licence to Kill	1650	2400	—	1650
Time Scanner	1650	2400	—	—
Fighting Soccer	1650	2400	1650	1650
Kick off	1650	2400	1650	1650
Circus Games	1650	2400	—	—
Forgotten Worlds	1650	2400	1650	1650
Double Dragon II	1650	2400	1650	1650
Captain Fizz	—	—	1650	1650*
Beel	—	—	—	1650*
Meneca	—	—	—	1650*
Wer Machine	650	—	650	650
Super Wonder Boy	1650	2400	1650	1650
Myth	1650	2400	1650	1650
Tusker	1650	2400	1650	1650
Chess HO	1660	2400	1650	1650*

* Υπάρχουν και σε δισκέτο

ΣΥΛΛΟΓΕΣ

(Κασέτα: 2650 - Δισκέτο: 3400)

- Epyx Action (4 x 4 off road, Basketball, The games winter edition, California games, Impossible mission II)
- Coin-Op Hits (Outrun, Thunder bleed, Road blusters, Spy hunter, Bionic commendo)
- Supreme Challenge (Sentinel, Sterglider, Elia, Ace 2, Tetris)
- Go Crazy (Dasoleior, Side arms, Bediem, Bed cat, Jinks, Sh-eckled)
- 100% Dynamite (Double dragon, Ninje, After burner, Wec le mans)
- Winners (Thunder blade, Led storm, Indiana Jones, Blestaroids, Impossible mission)
- Mega Mix (Operation wolf, The rest ghostbusters, Barbarian II, Dragon ninje)

PC

ST/AMIGA

Jat Simulator	10500	Arena	2650
Felcon	4950	Barbarien	2650
F-16 Combat Pilot	4950	Obliteretor	2650
Bomber	6950	Terrorprods	2650
Helicopter	5350	Captain Fizz	3250
Dia Hard	5950	Beel	3250
Spitfire Ace	3250	Menace	3250
North & South	3250	Betman (movie)	3260
Rocket Renger	3250	Astaroth	3250
King of Chicago	3250	Beitie Valley	3250
Speedball	3250	Batman (crusader)	3260
Basl	3250	Bombar	6950
Maneca	3250	Cantrafold Squeres	3250
Naver Mind	3250	Red Heat	3250
Indiana Jones	3250	Sieger	3250
Double Dragon II	3250	Snooker	3250
Volleyball Simul.	3250	Turbo Outrun	3250
APB	3250	Shinobi	3250
Tintin on the moon	3250	Outlands	3250
Seferi Guns	3250	Moonwalker	3250
Licence to Kill	3250	Seferi Guns	3250
Centrafold Squares	3250	Lesar Squed	3250
Sirip Poker	3250	Dragon Spirit	3250
Nebulus	3250	Eegles Nest	1500
Phantasm	3250	Street Fighlar	2250
Hotshot	3250	Peassing Shot	3250
Football Manager 2	3250	Ameges	1500
Bombuzel	3250	Beech Volley	3250
Sim City	3250	Skweek	3250
Menhunter New York	7450	F-16 Combat Pilot	4950
Menhunter Sen Fren.	7400	Powerplay	3250
King's Quest Triple	7400	Strip Poker	3260
King's Quest IV	7400	APB	3250
Potice Quest II	7400	Licence to Kill	3250
Space Quest III	7400	New Zealand Story	3260
Lerry II	7400	Chess Player	3250
Lerry III	7400	Herd Drivin'	3250
Heroe's Quest	7400	Phentasm	3250
Super Ski	2700	Wer Machine	1500
Mech 3	2700	Jos Blade	1600
Pitstop II	2700	Kick Off	3250
Vette	4950	Hostleges	3250
Outrun	3250	Chess HO	3250
Motocross	3250	Teenage Oeen	3250
Drekken	3250	Captain Blood	3250
Fire	3250	Full Metat Planet	3250
		Kult	3250
		Operation Thunder	3250
		Never Mind	3250
		Chronoquest	3400
		Lerry II	7400
		Ghouls'n Ghosts	3260
		Gladetors	1900
		Fire	3260
		Drekken	3250

ΣΥΛΛΟΓΕΣ (3400)

- American Dreams (Super Ski, Hostages, Operation Neptune, Bubble Ghost)
- European Dreams (Teenage Queen, Bobo, Billiards, Action Service)
- Future Dreams (Purple Saturn Day, Spidertronics, Genius, Werlock's Quest)
- Epyx II (Basketball, Wer games, Impossible Mission)

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ SEGA

Double Dragon	World Soccer
Altered Beast	Greet Basketball
Vigilante	Outrun
Time Soldier	Wonderboy II
Wonderboy III	Shinobi
Space Harrier	Thunderblade
After Burner	

ΑΚΟΜΑ

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΟΓΗ

ATARI 2600 ★ ATARI 8BIT ★ MSX

ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



TIPS

ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΕΧΘΡΟΙ ΣΑΣ

Αγαπητοί φίλοι, στοχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπερασετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, ετοι ώστε να μπορείτε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμενουμε με ιδιαίτερη ανυπομονησία και τη δική σας συμβολή. Στείλτε οτιδήποτε "κολπα" ξερετε (κι όχι μόνο για παιχνίδια) οποιον υπολογιστή κι αν εχετε και εμεις θα τα δημοσιευσουμε μαζί με το ονομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωρακια σε οσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γραφεται απο εσας τους ιδιους!. Η διευθυνση μας είναι: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ, Δεληγιαννη 24, 10682 ΑΘΗΝΑ. Για τη στήλη "TIPS N TRICKS".

LEVEL ONE : Στο πρώτο κατάστημα που θα βρείτε, αγοράστε Υγεία (Health) και Super Nashwan. Το δεύτερο πουλά Rear shot, εσεις αγοράστε Double shot και Side shot.

LEVEL TWO : Στο πρώτο κατάστημα αγοράστε Side shot. Το δεύτερο πουλά Side shot.

LEVEL THREE : Στο πρώτο κατάστημα αγοράστε Health, Rear shot. Το δεύτερο πουλά όλα τα Rear shot, εσεις αγοράστε Side shot, Hasser, Power up.

LEVEL FOUR : Το πρώτο κατάστημα πουλά Rear shot και Side shot. Προσπαθείστε να χτυπήσετε με το καλύτερο όπλο που διαθέτετε. Τέλος χρησιμοποιήστε 2xcommons, 2xLarers και Side shot ή Rear shot.

ΘΥΜΗΘΕΙΤΑΙ να χαλάτε πάντα τα χρήματά σας στα καταστήματα, αφού δεν μπορείτε σ' όλα να χρησιμοποιείτε μετρητά.

Sea worns: Αρκετό ενοχλητικοί και εκνευριστικοί. Θο τους συναντήσετε στα Level one. Προσπαθείστε να μην πεθάνετε εύκολα. Αυτοί ακουμπώντας σας απαρροφούν την ενέργειά σας.

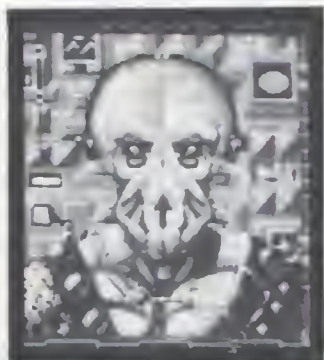
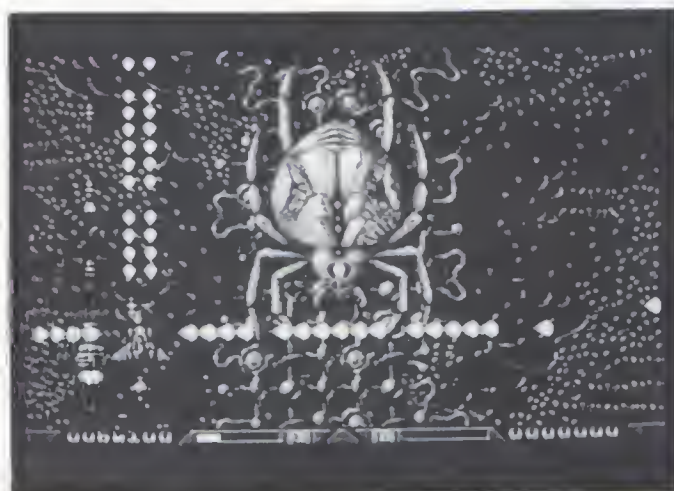
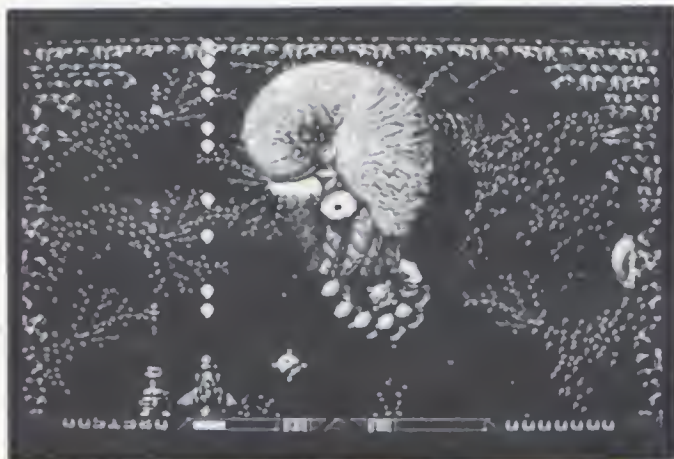
Eyes: Τους συναντούμε στα Level two (2) πολύ γρήγορη σύγκρουση και μαίραία. Δεν μπορείτε να κάνετε σχεδόν τίποτα. Συνήθως εμφανίζονται σε μεγάλα groups.

Slugs: Τους συναντούμε στο Level three στα "Maze". Προσπαθήστε να τους χτυπήσετε πρώτοι όταν εμφανιστούν πριν αυτά εξαπολύσουν ρουκέττες εναντίον σας.

Eels: Τους συναντούμε στο Level three (3). Δύσκολο να τους ξετρυπώσεις μερικές φορές. (Η οωστή ταπαθέτηση είναι κάτω απ' αυτούς). Πηγαίνετε κάτω απ' αυτούς με προοπτική να τους σκοτώσετε φυσικά.

Dinosaur Heads: Τους συναντούμε στο Level four (4). Είναι παρόμοιοι με τους Wall Snakers.

Fire: Την συναντούμε στο Level four (4). Παρόμοιο με τους Wall Snakes.



XENON II

'N' TRICKS

ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΟΝΤΩΣΕΤΕ ΤΑ ΤΕΡΑΤΑ

Snail: Χτυπήστε τον στο μάτι, και προσοχή γιατί πετάει νάρκες. Προσπαθήστε να τις αποφύγετε.

Allen: Χτυπήστε τα στα μάτια ή στο κεφάλι. Να κινείστε κυκλικά και προσπαθήστε να πετύχετε το κεντρικό του μάτι. Προσέξτε τα φίδια.

Spider: Προσποθήστε να καταστρέψετε όσο πια πολύ μπορείτε τον ιστό. Πετάξε χαμηλά γιο νο αντιμετώπισετε τον Spider από κοντά και χτυπήστε τον συνέχεια, χωρίς νο σταματήσετε. Και προσέξτε τις fires balls.

Crayfish: Αυτό το σουνταύμε με φιγούρα οκτοριού. Σταθείτε από κάτω του και κτυπήστε το καταμέτωπο. Προσέξτε το νύχια του.

Snake: Επιτεθείτε από το οριστερά άπως βλέπετε την αθόνη σας. Γυρίστε κυκλικά γύρω του, και χτυπήστε το στο κεφάλι όταν αυτό κινείται πάνω ή κάτω στην αθόνη.

Dragon: Χτυπήστε πρώτο το μπροστινό μέρος του κεφαλιού, μετά την ουρά και μετά τον εγκέφαλο.

Head: Χτυπήστε το και στο δύο μόντια. Προσοχή στο laser και στην "ήσυχη γλωσσίδα του". Χτυπήστε το κεφάλι του όταν η γλώσσα του δεν κάνει βόλτες.

Tank: Χρησιμοποιήστε heat-seeking missiles.

Grand spaceship: Χτυπήστε όλα ταυ τα κονόνια μέχρι την τελική του καταστροφή.

Παρακάτω σας δίνουμε ένα κατάλογο με τα διάφορα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι μαζί με διάφορα χρήσιμα σχόλια.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	ΚΟΣΤΟΣ	
ADVICE	200	Χρησιμο μόνο μετά το επίπεδο 1
SPEEDUP	500	Ουσιώδες για επιβίωση
HALF HEALTH	500	Αποκοθιστο τη μιση ενεργεια
AUTOFIRE	500	Σημαντικο αν δεν εχετε
NASHWAN	600	10 λεπτο στον Παροδειοο
FULL HEALTH	1000	Αποκοθιστο ολη την ενεργεια
REAT SHOT	1000	Πολυ κολο για το επομενο επιπεδα
SMALL MINE	1000	Αχρηστο
SIDESHOT	1000	Δεν δουλευει με πίσω χτυπηματα
ELECTROBALL	1200	Πολυ ευοιοθητη στην χρηση
POWER-UP	2000	Διπλασιαζει το μεγαθος των οφαιρών
LARGE MINE	3000	Αχρηστο
DOUBLE SHOT	3000	Συνιστοτοι για επομενο επιπεδα
CANNON	4000	Αποτελεσματικο να εχετε δυο
DIVE	4000	Σποταλη χρημοτων, ολλα διοσκεδαστικο
MISSILES	4000	Αδυνατο γιο ν αρχιεις μαζί του
LASER	4000	Τελειο αν εχετε 2 η περισσοτερο
DROVE	4500	Πολυ οργο
FLAMER	5000	Πολυ περιορισμενο ευρος
BOMB	5500	Περιορισμενου ευρους, ολλα ισχυρο
EXTRA LIFE	6000	Δεν χρειαζεται σχολιο εδω!!
HOMERS	6000	4 οργα ολλο ισχυρο βληματο
PROTECTION	6000	Δεν προσφερει πολλο
BIT MAP SHADES	6000	Σχεδιοομα οθονης - εντελώς αχρηστο

ALTERED BEAST (SPECTRUM)

Γιο νο φορτώσεις κάθε επίπεδο, ολλό και το τέλος του παιχνιδιού στην αθόνη, πότη-σε όλο το πληκτρολόγιο όταν ποίζεις το παιχνίδι.

Γιο νο ξεφύγεις από τους εχθρούς σου, roke: 30271, 0. Αυτό επίσης προκαλεί μιο ενδιαφέρονσο επίδροση στους δύο ποίκτες, όταν ο δεύτερος ποίκτης έχει στην κατοχή τους ένα όπλο, αλλό δεν θέλει νο βγει στην αθόνη.

Αν και εού, όπως έγινε και με εμός, φτόοεις στο επίπεδο 1 και θέλεις νο ποίζεις την περιπέτειο στο επόμενο επίπεδο (2), οπλό χρησιμοποιήοε τον κώδικο 63723.

Σου υποσχόοοστε, ότι θα δουλέψει!

RAMBO I

Αν έχετε μιο μονόδα εκτόξευσης, συνδέ-στε την με το computer οος, και όταν οι σφοίρες του αυτομoτου όπλου σας έχουν όλες τελειώσει, εοείς θο συνεχίoετε νο πυροβολήoετε σαν νο μην έγινε οπoλύτως κομμίο αλλογή.

Οι παρακάτω κώδικες έρχονται νο σας δώσουν το πλεονέκτη-μο νο ποίζετε το Zerpelin στο τρίτο επίπεδο, ξεκολλώντος από την πλοτφόρμο του επιπέδου δύο.

Επίπεδο: 05: SNOW. Επίπεδο: 25: STAG.
Επίπεδο: 10: EASY. Επίπεδο: 30: HULL.
Επίπεδο: 15: RACK. Επίπεδο: 35: BEER.
Επίπεδο: 20: BLUE. Επίπεδο: 40: BARD.

N
M
I
A
N
S
J
S
A
A
C
R
E

ALTERED

BEAST

Ότον εμφανίζετο ο τίτλος στην αθόνη, πιέστε πάνω και δεξιό το joystick και κρατήστε ποτημένο το κουμπί 2.

Ότον ορχίoετε το παιχνίδι, θα δείτε ότι, οντί νο έχετε μόνο τρίο κουτιό με ενέργεια, θο έχετε κατοφέρει με το ποραπόνω κολπόκι νο έχετε πέντε.

MY HERO

Πηδήξτε πάνω από ουτούς που κρατούν τις βόμ-βες και το μοχό-ριο και χτυπήστε τους στην πλότη γιο νο κερδίoετε μιο ζωή ποραπό-νω.

OUT RUN 3D

Αμέσως μόλις πιέ-οετε δύο φορές το κουμπί "ra-use", θο βγειτε στην επίδειξη ήχου.

TIPS

VIGILANTE

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, αρχικά μπειτε στο ταμπλό των highscores και πληκτρολογήστε: "GREEN CRYSTAL".

Τώρα ξαναρχίστε το παιχνίδι. Πατήστε F1 για περισσότερες ζωές και F8 για να πηδήξετε τα επίπεδα.

Αν έχετε προβλήματα στο να ανοίξετε πόρτες στο Nighthunter, τότε απλά ακολουθήστε τα παρακάτω TIPS:

Για κάθε επίπεδο έχετε δει ποια κλειδιά να χρησιμοποιείτε και πού να τα χρησιμοποιείτε.



C 64 BLOODWITCH

Mίλα στο τερατάκι. Ρώτα το αν έχει τίποτα να πουλήσει και αγόρασε, απιδήπατε σου προσφέρει.

Ξονακόνε το ίδιο και ουτή την φορά ογάρασε τα φαγητό του και δώσε του ένο χρυσό νόμιαμο. Κάνε το ίδιο μέχρι να αποκτήσεις ικανοποιητικές πρμηθεις σε φαγητό.

* Πούλα ότι περίοευμα έχεις, σε πανοπλία, όπλα, κ.λ.π., έτσι ώστε να αποκτήσεις αρκετό μετρητό για να αγοράσεις το φαγητό και τα μαγικά.

* Αγάρασε το μογικά!!! Αυτά είναι ΖΩΤΙΚΗΣ σημασίας, διότι μειώνουν την ώρα του ύπνου, παυ απαιτείται μετά από κάθε μάχη.

* Αγόρασε τις μαγικές πυξίδες. Πρέπει να ξέρεις από πόσα στιγμή, την κοτεύθυνση προς την οποίο πηγαίνεις.

* Κοτέγραψε τις τιμές παυ φαίνονται, πάνω από τα δύο δένδρα από το οποία περνάς. Οι τιμές του μοχητικού εξοπλισμού, είναι αυτές που θα πρέπει να προσφέρεις, γιο οτιδήπατε θα αγαρασεις από τα τέρας, πριν από την αγορά του φαγητού.

Το να προσφέρεις λιγότερα λεφτά γενικό είναι ένο χόισμο χρόνου.

* Θο βρεις μια πόρτα με μια επιγραφή στην πίσω της πλευρά, που θα λέει: "THE KEY OF THE HYE IS WHAT I'M DUE". Αυτή η πόρτα οδηγεί στους πύργους.

* Το κλειδί γιο την πόρτα, είναι ένο χρωμοτικό κλειδί, το οποίο έχει βρεθεί μέσα σε ένο δωμάτιο στην κρύπτη, ταποθετημένο σε μια πόρτα στην άλλη πλευρά του λαβύρινθου.

* Αμέσως μόλις βγεις από τον λαβύρινθο, χρησιμοποίησε τις μογικές πυξίδες, που θα σε βοηθήσουν να μην γυρνάς γύρω-γύρω όοκαπο και θυμίσου πριν από κάθε βήμο να ελέγχεις τον προσανοτολιαμό σου.

Επίσης παραγραμμάτισε την διοδρομή σου, γιοτι είναι εύκολο να πογιδευτείς, από ουτούς που μένουν μέσα στον λαβύρινθο.

Είναι αποραίτητο το εξής:

1. Ένας χάρτης ακριβείας.
2. Μεγάλη προσοχή στις κινήσεις σου.

* Μόλις βρεις μια πόρτα διοφυγής που οδηγεί κάτω με ένα χαλάκι το οποίο γράφει: Welcome back, χρησιμαποίησε την μαγική σου πυξίδα, όσο οκόμο είσοι στο τέλος της οκάλος, εκεί που υπάρχει ένα σημείο στο απαία μπαρείς να κάνεις στροφή 180 μαιρών.

* Μέσο στην κρύπτη, βρες το χρωμοτικό κλειδί, παυ είναι μέσα σε ένα δωμότιο που το φυλδνει ένος φύλακας.

Εκεί θα υπάρχουν τραμοκτικοί δράκοι και οράχνες, που θα σε περιμένουν να επιτεθείς πρώτος, και οιγουρέψου ότι έχεις δρόμο διαφυγής.

* Έλεγε όλα τα ντουλάπια. Μπορεί να έχουν μέσα πολύ σημαντικά κλειδιά. Επίσης ψάξε αν υπάρχει καμιο ποραπημένη πονοπλία στο πάτωμα.

* Τα μαχητικά σου γάντια, φθείρονται όταν καυβαλός ένο όπλο.

Αυτό καθαυτά δεν είναι όπλα, αλλά αν δεν τα έχεις, μειώνεται η δύνομη της παναπλίας σου.

ΚΩΔΙΚΕΣ ΚΛΕΙΔΙΩΝ

LG: Μεγάλο χρυσό κλειδί.
S: Ασμένια κλειδί.
B: Μπλε κλειδί.
SG: Μικρό χρυσό κλειδί.
R: Κάκκινα κλειδί.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΩΝ

ΕΠΙΠΕΔΟ 1

LG: Βρίσκεται στην τρίτη οθόνη, στην κορυφή της οκάλας.

B: Στην κορυφή της ακάλας, αριστερά (προσοχή στην παγίδα).

S: Στο δωμάτιο μετά τις μικρές κόκκινες πορτούλες (ουτό είναι επίσης και ένα ασφαλές μέρος για να επονοκτήσετε ενέργεια).

R: Στο κόκκινο σπίτι πριν από την γέφυρα.

SG: Σας επιτρέπει να φύγετε από την πρώτη οθόνη. Φύγετε από τα νερό.

R: Πρώτη οθόνη.

LG1: Στα δεξιά του σταύλου.

S: Ο στούλος.

SG: Το σπύτι κάτω από την γέφυρα (προσοχή, γιοτι υπάρχει μια παγίδα πάνω στη γέφυρα).

B: Το σπύτι με την επίπεδη οκεπή οριστερά από το νερό. Βγείτε από το αριστερά της κρύπτης και πάνω από το νερό, ή από τα δεξιά του σπιτιού με την επίπεδη οκεπή.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

ΕΠΙΠΕΔΟ 3

SG: Το σπύτι με την επίπεδη οκεπή και την κόκκινη πέτρα.

R: Δεξιά από την ποίνο.

LG: Μέσα στο σπύτι με την επίπεδη οκεπή, πάνω στην οκάλο (από εκεί μπορείτε επίσης και να βγείτε).

B: Το μεγάλη κόκκινο σπύτι.

S: Στην κορυφή της γέφυρας.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4

SG: Αριστερά από την έξοδο.

R: Το κόκκινα τετράγωνο σπύτι με την κόκκινη πάρτο.

B: Το όσπρο σπύτι με την κόκκινη κομπάνυ.

S: Το πέτρινο σπύτι με την καμπόνα στα δεξιά.

LG: Στο πάνω μέρος της οκάλας (εκεί επίσης είναι και η κρύπτη). Βγείτε πηγαίνοντας αριστερά και ποίρνοντας την ποραλιακή γέφυρα.

ΕΠΙΠΕΔΟ 5

SG: Η κίτρινη αβάλ πάρτα.

S: Αριστερά από την ποίνα.

B: Η πόρτα της εκκλησίας.

R: Υπάρχουν δύο πόρτες η μια οπένονται στην άλλη. Πηγοίνετε μέσα στην μια από τις δύο και βγείτε από την άλλη άκρη.

LG: Δείτε το μονοπάτι και μετά πηγαίνετε προς τα δεξιά. Μετά πηγαίνετε μέσα στην πόρτα που είναι στην κορυφή της σκάλας.
Για να βγείτε, πάρτε το μεγάλο χρυσό κλειδί, δείτε το μετάλιο και πατήστε το "FIRE".

B: Η πάρτα με την ασπίδα.

R: Η πόρτα με τον κύκλο και το αστέρι.

S: Η πόρτα στην πλευρά του λόφου.

SG: Η πόρτα στην βάση της σκάλας, κάτω από το παράθυρο.

LG: Το ίδιο με το προηγούμενο επίπεδο.

Για να βγείτε από την κρύπτη, πηγαίνετε αριστερά και περάστε τα δωμάτιο με τους κύκλους και τα αστέρια στην πόρτα που είναι το μεγάλο χρυσό κλειδί.

R: Πρώτη οθόνη.

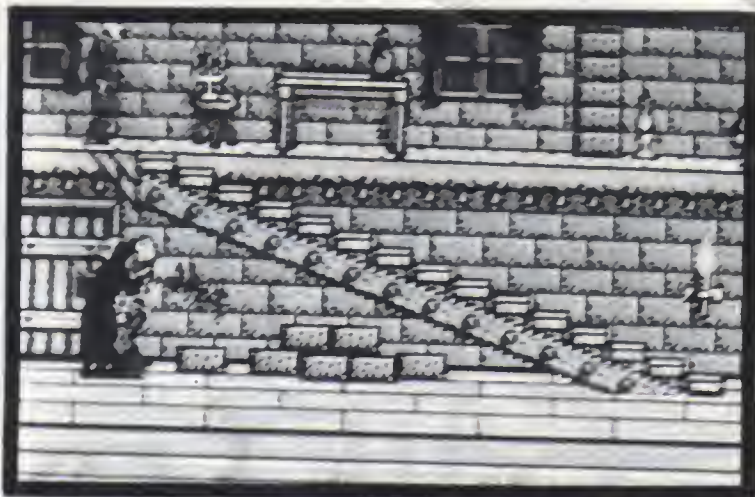
LG: Στα δεξιά του ποταμού.

SG: Μακριά αριστερά.

S: Τετράγωνο κάστρο. Μάλις μπείτε μέσα, πηγαίνετε αμέσως στις σκάλες στα δεξιά.

ΕΠΙΠΕΔΟ 6

ΕΠΙΠΕΔΟ 7



HUNTER



SILKWORM (Amiga-ST)

Υπάρχουν δύο εκδόσεις για την Amiga του Silkworm. Η μόνη διαφορά που υπάρχει μεταξύ τους είναι ότι έχουν διαφορετικά cheat modes (διαφορετικούς δηλ. τρόπους κλεψίματος).

Εκδοση 1: Όταν αρχίσετε το παιχνίδι κρατήστε πατημένο το πλήκτρο KEY και πατήστε το πλήκτρο FIRE. Με αυτά τον τρόπο θα αποκτήσετε απεριόριστη ζωή και μπορείτε να κινήστε στα διάφορα επίπεδα του παιχνιδιού, πατώντας τα πλήκτρα από τα 1 ως τα 0 και τα πλήκτρα "-".

Εκδοση για το ST.

Πατήστε τα C όταν εμφανιστεί τα ταμπλά των High Scores και πηγαίνεται να αυναντήσετε τα Fat Mause (χαντρό ποντίκι).

Αρχίστε το παιχνίδι και πληκτρολογήστε "Garganjola". Με αυτόν τον τρόπο παίρνετε τα μήνυμα: "Cheese mode activated". Αρχίστε να παίζετε τα παιχνίδια ξανά και μπορείτε να αυξήσετε τον αριθμό των πιστώσεων που έχετε, απλά πατώντας το πλήκτρο "C".

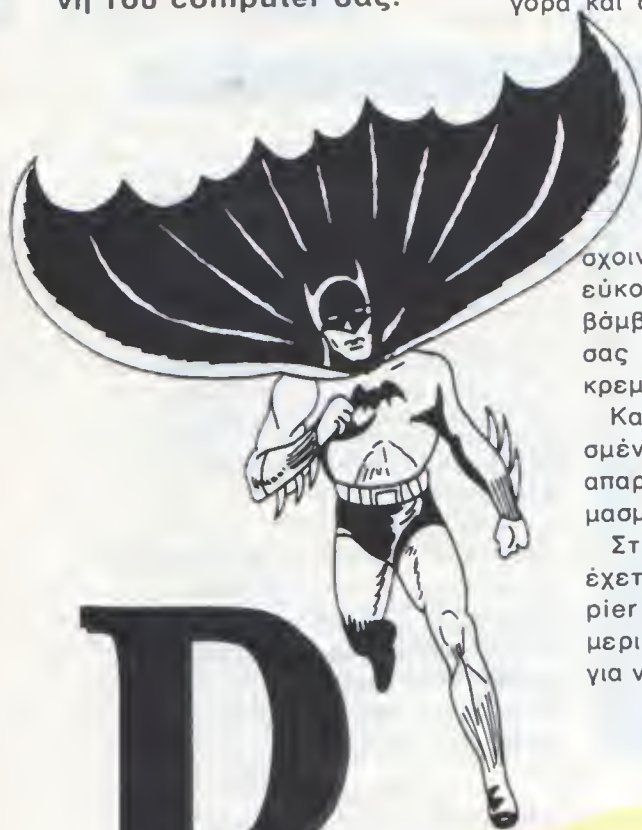
Εκδοση 2.

Αν δοκιμάσετε να χρησιμοποιήσετε τα παραπάνω cheat mode θα παραουσιαστεί στην αθάνη σας τα παρακάτω μήνυμα: "Congratulations you have found the cheat mode.....unfortunately it has been ZZAPPED!!!!!!!!!!!!!!"

Αν ουμβεί κάτι τέτοια, πηγαίνετε στην οθόνη που γίνονται οι επιλογές ελέγχου (the control selection page) και πληκτρολογήστε: scarp 28"2 και μετά αρχίστε το παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο έχετε και πάλι απεριόριστες ζωές και μπορείτε και πάλι να κινήστε στα διάφορα επίπεδα, όπως και στην έκδοση 1.

S
P
I
N
'
Z
C
K
S
T
R
I
C
K
S

Ο θρυλικός Batman είναι πάλι κοντά σας. Στην μικρή στην μεγάλη και φυσικά στην οθόνη του computer σας.



LEVEL 1

Προσέξτε καλά αυτούς τους παράξενους τύπους που κυκλοφορούν στο level 1 και τις βόμβες τους.

Ακόμη και αν δεν σας χτυπήσουν μπορούν να σας κάνουν μεγάλη ζημιά.

Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να είστε όσο πιο κοντά γίνεται στους τοίχους γιατί οι βόμβες ρίχνονται στους τοίχους και όχι σε σας!

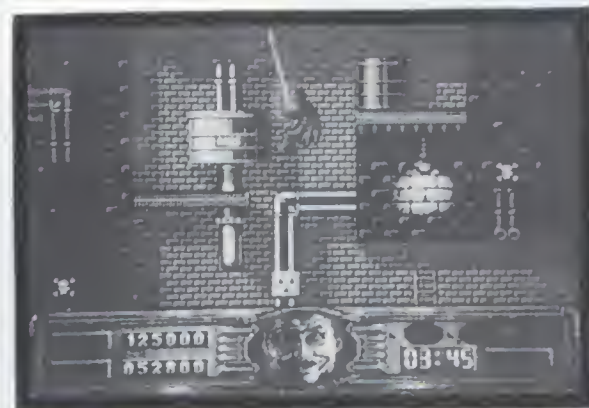
Μετά κινηθείτε γρήγορα και σκοτώστε αυ-

τόν που ρίχνει βόμβες πριν αυτός αντιληφθεί την παρουσία σας.

Το να αιωρείστε πάνω στους τοίχους με το ειδικό οχρινάκι σας ίσως φαίνεται εύκολο αλλά προσέξτε τις βόμβες οι οποίες εύκολα σας κτυπούν όταν είστε κρεμασμένοι.

Και υπάρχουν μόνο ορισμένες στιγμές που είναι απαραίτητο να είστε κρεμασμένος.

Στο τέλος του level 1 θα έχετε μια μάχη με τον Nariier στην οποία χρειάζεστε μερικά εύστοχα χτυπήματα για να τον εξοντώσετε.



LEVEL 2

Εάν έχετε κάποια πείρα από οδήγηση δεν θα έχετε μεγάλο πρόβλημα. Πρέπει μόνο να θυμηθείτε ποτέ πρέπει να στρίψετε.



BATMAN

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

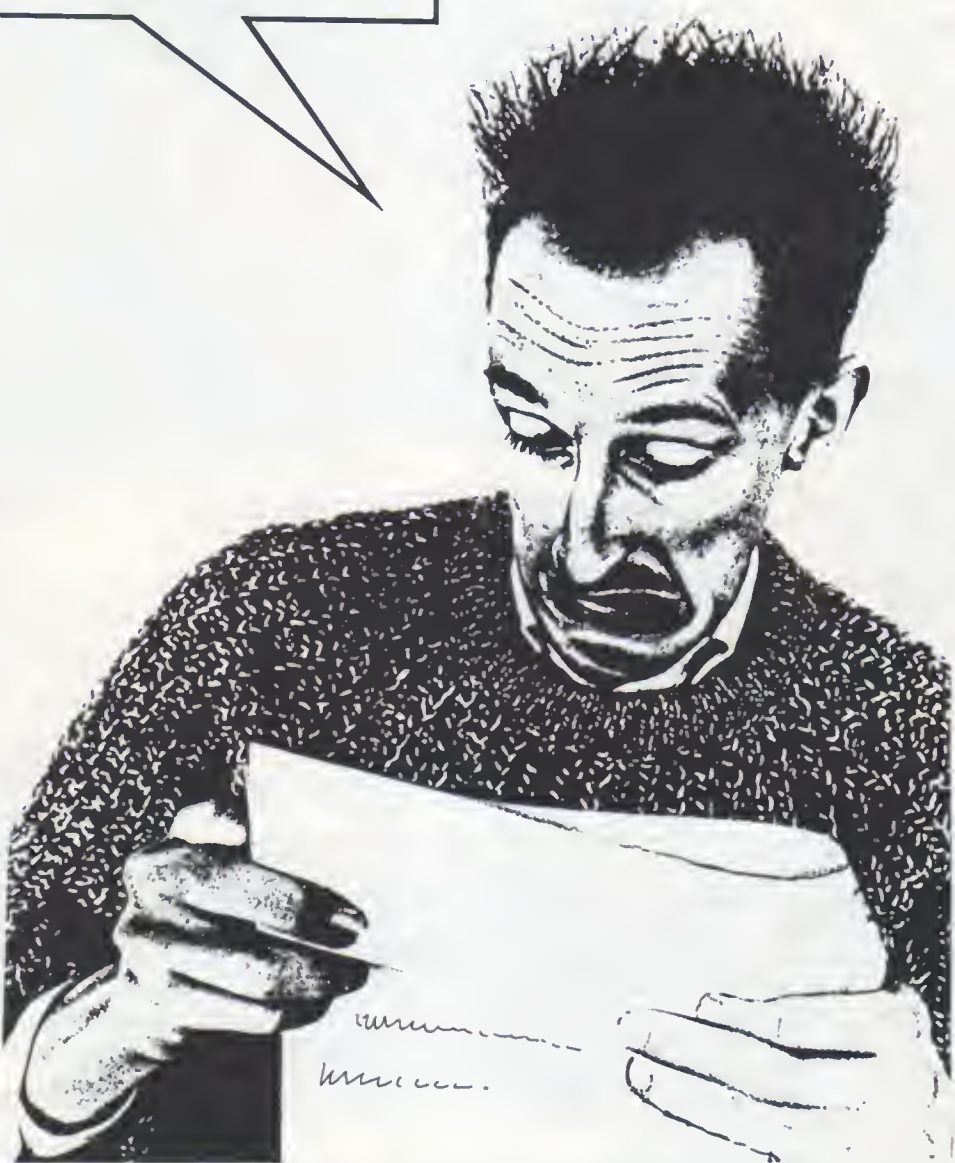
“* @ ! ? % * ! ”

TΟ USER

ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ

ΜΕ ΧΑΡΑ ΝΑ ΦΙΛΟΞΕΝΗΣΕΙ ΣΤΗ ΣΤΗΛΗ ΑΥΤΗ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΑΣ. ΓΡΑΨΤΕ ΜΑΣ ΤΙΣ ΑΠΟΨΕΙΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ, ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΣΑΣ, ΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΠΟΡΙΕΣ ΣΑΣ ΓΙΑ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΣΧΕΤΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ. ΟΙ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟΙ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ ΜΑΣ ΘΑ ΑΠΑΝΤΗΣΟΥΝ ΑΜΕΣΑ, ΜΕ ΣΑΦΗΝΕΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΤΗΤΑ, ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΙΚΑΝΟΠΟΙΗΣΟΥΝ ΚΑΙ ΤΙΣ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΑΣ. ΑΝ ΜΑΛΙΣΤΑ ΥΠΑΡΞΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΣΑΣ, ΘΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΟΥΝ ΞΕΧΩΡΙΣΤΕΣ ΣΤΗΛΕΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΜΗΧΑΝΗΜΑ (ST, AMIGA, PC, AMSTRAD ΚΤΛ.). ΟΛΑ ΛΟΙΠΟΝ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΣΑΣ ΚΙ ΕΞΑΡΤΩΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΣΑΣ! ΕΠΙΣΗΣ, ΘΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΑΠΑΝΤΟΥΝ ΟΙ ΙΔΙΟΙ ΟΙ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΣΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ, ΓΙΑ ΝΑ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΘΕΙ ΕΤΣΙ Η ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΔΙΚΩΝ ΣΑΣ ΑΠΟΨΕΩΝ ΚΑΙ ΙΔΕΩΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΜΑΣ. ΜΗΝ ΚΑΘΕΣΤΕ ΛΟΙΠΟΝ! ΓΡΑΨΤΕ ΜΑΣ, ΜΕ ΚΑΘΑΡΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΥΚΡΙΝΕΙΑ, ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΠΕ
ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24
10682 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΗΛΗ «ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ»



ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Είναι οίγαυρα πρωί οκέφτηκα μα εκεί που ήμαυν δεν τα καταλάβαινα με τίπατέ και άρο και να προσπάθησα να καυνηθώ δεν κατάφερα τίποτε. Ένα ελαφρά αεράκι έκανε τα μαλλιά μου άνω-κάτω. Τότε κατάλαβα ότι ανέπνεα κάτι υγρό. Προσπάθησε, είπα μέσα μου και δεν τα κατάφερα δίχως αυτό να σημαίνει ότι τα έβαλα τόσο εύκολα κάτω. Ξανά προσπάθησα και δεν τα κατάφερα ούτε να καυνηθώ ούτε να διακρίνω κάτι. Όλα ήταν μαύρα και αθόρυβα. Ένοιωθα τόσο μόνος και ανήμπορος σαν ταν Αδάμ πριν φτιαχτεί η Εύα.

Τότε άκουσα την φωνή και λέω άκουσα, γιατί αυτό νόμιζα ότι άκουγα δηλαδή. Κάτι έλεγε σε άγνωστη γλώσσα που θυμίζε κινέζικα. Μόνο από το ύφος καταλάβαινες ότι δεν οηκωνε αντίρρηση, εξάλλου πως να διαφωνήσεις με κάποιαν που δεν καταλαβαίνεις καθόλου. Δεν ένοιωθα καν το σώμα μου και άμως σηκώθηκα. Ένοιωθα σαν να πετώ γιατί ήμουν άρθιος μέσα στα τίποτε. Δεν πατούσα παυθενά και όμως ένοιωθα να είμαι έταιμας να τρέξω. Προσπάθησα να θυμηθώ ποιας ήμαυν και που ήμουν, ματαιά.

Έβλεπα τεράστιες φωτιές να τρώνε αλόκληρες πάλεις, θυμάμουν κρότους που γκρέμιζαν αλόκληρες ουνοικίες και άκουγα εκαταμμύρια πλάσματα παυ ταυτόχρονα ξεψυχώντας αφήναν την τελευταία φωνή τους. Πάνω από όλα αυτά ξανάκουσα την φωνή που μου έλεγε πως έπρεπε να πάω μαζί του. Τον ακολούθησα και ούντομα βρεθήκαμε από τα σκοτάδι στα εκτυφλωτικό φως. Ένα φως περίεργο που όμοιά του δεν ξανάδα. Ένα φως παυ μέσα του υπήρχαν εκαταμμύρια χρώματα παυ χόρευαν γυρνώντας με ασύληπτη ταχύτητα. Συγκεντρώθηκα και είδα μέσα στο φως αυτόν παυ μιλούσε. Δεν μπορούσα να καταλάβω τι έβλεπα μπροστά μου. Σαν να το κατάλαβε και μου είπε να μην ναιώθω φάβο. Έμοιαζα σαν το παιδί που πρωτάμπαινε στο μουσείο αεροναυτικής και έβλεπε τα εκθέματα για πρώτη φορά.

Τότε κατάλαβα τι ουνέβαινε και πως αυτό ήταν το πρασκλητήριο του κόσμου μας. Χιλιάδες όμοιοι μου ήταν εκεί έβλεπαν και άκουγαν τα ίδια, περιμένοντας. Η φωνή δεν μιλάγε μόνο σε μένα αλλά σε όλους μας. Θέλησα να θυμηθώ τα άνομά μου αλλά ταυτόχρονα ο χώρος άρχισε να στρογγυλεύει και να κλείνει πρας τα μέσα. Μέσα σε χιλιάδες λάμψεις βρεθήκαμε σαν παιδιά που τράκαρε το σχολικό τους να παραπατάμε σε ένα περίεργα ταπίο. Τα βαυνά ήταν κίτρινα λουσμένα από το φως του Ήλιου. Κάπου στο βάθος έβλεπα κάτι γαλάζιο που απλωνόταν άσο έπαιρνε το μάτι

μου. Θυμήθηκα τη θάλασσα του πλανήτη μου. Αυτά το περίεργα γαλάζια που μας ζύγωνε σιγά σιγά ήταν αίγουρα η θάλασσα τούτου του πλανήτη. Είχαμε άλοι πάρει ένα περίεργο σχήμα που με τρόμαζε είχαμε περίεργες καταλήξεις, τέσσερις σε καθένα μας παυ κάθε μια τους κατάληγε σε άλλες πέντε. Προσπάθησα να τις κουνήσω αλλά ούντομα βρέθηκα να κυλιέμαι στο περίεργο πράσινα χατάρι. Θυμήθηκα το πλανήτη μου παυ όλα τα πράγματα είχαν δύο διαφορετικού χρώματος οκίες και τα μωβ χατάρι φύτρωνε στην άκρη της καφέ θάλασσας. Ποτέ δεν θα τα ξαναέβλεπα τώρα.

Ο καιρός πέρασε γρήγορα βαηθόντας μας να μάθουμε να καυνάμε τα άκρα μας έτσι ώστε να αλλάζουμε θέση μέσα στα χώρα και να φέρνουμε κοντά μας ότι έπρεπε να είναι κοντά μας. Ακάμα εμένα με βοήθησε να βάλω σε μια τάξη τα πράματα. Τώρα ήξερα πως με φώναζαν παλιά. Ήμουν ο Ξαροάλης των Κακλάτρ. Η πατρίδα μου χάθηκε σε πόλεμο μεταξύ των Κακλάτρ και των Γέρφελ. Όταν θυμάμαι τον εαυτά μου μου ρχεται να βάλω τα γέλια με το περίεργο σχήμα παυ είχα τότε. Μια πελώρια σφαίρα που κύλαγε πέρα δώθε με εκαταμμύρια μικρά και μεγάλα άκρα παυ έκαναν ένα σωρό δουλειές. Άραγε γιατί να βρίσκαμαι εδώ μασκαρεμένος έτσι μέσα σε ένα ξένα σώμα, οκέφτηκα. Άραγε χάθηκαν όλα;

Πάνω στις 90 μέρες του πλανήτη ξανάρθε ο Κύριός μας. Στάθηκε στη μέση του κύκλου παυ σχηματίστηκε και μας καίταζε για αρκετή ώρα. Σιγά σιγά ένα χαμάγελα άρχισε να φαίνεται στο στόμα του. Σύντομα έγινε γέλια. Άπλωσε τα χέρια του γυρνώντας γύρω γύρω σαν να ήθελε να μας αγκαλιάσει όλους.

Όλοι προέρχεστε από κόσμους που χάθηκαν σε πολέμους, είπε και όλοι σωπαίναμε ακούγοντας. Όλοι διαλεχτήκατε για να διατηρήσετε αυτή τη δύναμη που λέγεται ζωή. Σύντομα θα πάει ο καθένας στον τόπα παυ διαλέξαμε για να μπορέσουμε να ασχληθαύμε και μεις με αυτά που πρέπει. Διαλέξαμε αυτό το σχήμα για σας σαν το πιο αυθεντικά από πολλές μορφές ζωής. Σύντομα αν όχι και τώρα θα το διαπιστώσετε και μόνοι σας. Μετά οιώπησε και άρχισε να φεύγει.

Όταν χάθηκε από τα μάτια μας ήξερε ο καθένας μας επί τέλους γιατί είμαστε εκεί και τι θέλαμε. Είμαστε η μαγιά για ένα καινούριο κόσμο.

κακός, φρικτός, απαίσιος ΜΑΥΡΟΓΕΝΗΣ

Ο Μαυρογένης είναι ο φόβος και ο τρόμος της Καραϊβικής. Γιατί; Επειδή φυσικά είναι ένας φρικτός, κακός, απαίσιος πειρατής, πολύ επιβλαβής για τα συμφέροντα του βασιλιά... Και ο γερο-Νικόλας, ξεφυτρώνει στις σελίδες κάθε περιπέτειας του Μαυρογένη και προσπαθεί να του καταστρέψει τα πιο σατανικά του σχέδια, τις πιο φρικτές του ιδέες και ακόμα χειρότερα: να του χαλάσει το κακό του όνομα. Ευτυχώς, όμως, που υπάρχει και ο παππούλης του Μαυρογένη, ο φοβερός Ευστάθιος με το βαρύτερο χέρι σ' όλες τις δυτικές θάλασσες, που συχνά-πυκνά το δοκιμάζει πάνω στον Μαυρογένη, με θαυμαστά αποτελέσματα. Γιατί ο πιο συμπαθής κι αθεράπευτα βλάκας πειρατής των κόμικς, δίνει τον χειρότερό του εαυτό για να σας κάνει να γελάσετε. Και θα γελάσετε πολύ γιατί –μπορούμε να σας το μαρτυρήσουμε από τώρα– είναι ένα απ' τα πιο έξυπνα κόμικς που κυκλοφορούν σήμερα, που διαβάζεται από μικρούς και μεγάλους και που φτιάχτηκε από έναν πολύ σημαντικό Βέλγο σχεδιαστή: τον Marcel Remacle.



Ο ΠΙΟ ΤΙΜΙΑ ΑΤΙΜΟΣ ΠΕΙΡΑΤΗΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ
ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΠΤΕΡΑ ΚΑΙ ΤΑ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΑ
ΑΠΟ ΤΗΝ **ARS LONGA / NEMO**

ΤΟ **USER**, ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΜΕΝΟ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΚΙΟΛΑΣ ΤΕΥΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΘΕΜΑ ΤΗΣ ΠΑΡΑΝΟΜΗΣ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗΣ ΚΑΙ ΔΙΑΚΙΝΗΣΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΘΕΛΟΝΤΑΣ ΝΑ ΣΥΜΒΑΛΕΙ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΑΤΑΞΗ ΤΗΣ ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΣ, ΑΠΟΦΑΣΙΣΕ ΝΑ ΔΕΣΜΕΥΤΕΙ ΣΤΗΝ ΜΗ... ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΣΑΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΤΟΥΣ ΤΗΝ ΠΩΛΗΣΗ ΠΕΙΡΑΤΙΚΟΥ SOFTWARE. ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΠΟΥ ΣΧΕΤΙΖΟΝΤΑΙ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ **ΜΟΝΟ** ΑΝ Σ' ΑΥΤΕΣ ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΡΗΤΑ ΟΤΙ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ PUBLIC DOMAIN ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΘΑ ΓΙΝΕΤΑΙ Ο ΣΧΕΤΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ (ΓΙ' ΑΥΤΟ ΥΠΕΝΘΥΜΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΝΑ ΓΡΑΦΕΤΕ ΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΣΑΣ). ΤΟ ΣΚΕΠΤΙΚΟ ΜΑΣ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΟΛΟΙ (ΕΜΠΟΡΟΙ, ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑΡΧΕΣ, ΤΥΠΟΣ, ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΕΣ) ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΟΥΜΕ ΟΤΙ ΚΑΝΕΝΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΕΤΑΙ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ, ΤΙΣ ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΚΑΠΟΙΩΝ ΑΝΘΡΩΠΩΝ ΠΟΥ ΜΟΧΘΟΥΝ, ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΕΥΚΟΛΟΥ (ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΝΟΜΟΥ) ΚΕΡΔΟΥΣ. ΜΙΑ ΥΓΕΙΗΣ ΑΓΟΡΑ, ΠΟΥ ΘΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ ΒΑΣΙΣΜΕΝΗ ΣΤΙΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΑΛΛΗΛΟΣΕΒΑΣΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΘΕΜΙΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ, ΘΑ ΩΦΕΛΗΣΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΝΤΕΣ. ΤΟ **USER** ΣΑΣ ΚΑΛΕΙ ΟΛΟΥΣ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΕΤΕ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΑΥΤΗ ΚΑΙ ΝΑ ΕΚΔΗΛΩΣΕΤΕ ΤΗ ΣΥΜΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΕ ΤΡΟΠΟ.

ΓΙΑ ΤΙΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ Σ Τ Ο U S E R

ΓΡΑΨΤΕ ΤΗΝ ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΣΤΟΝ ΕΙΔΙΚΟ ΧΩΡΟ ΤΟΥ ΚΟΥΠΟΝΙΟΥ (ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΣΥΜΠΛΗ-
ΡΩΣΕΤΕ ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ΚΑΙ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ) • ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15
ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1.000 ΔΡΧ. • ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ. •
ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ 50% ΠΑΡΑΠΑΝΩ. • ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ
ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΥΞΗΣΗ 100% ΤΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΤΟΥΣ ΤΙΜΗΣ. ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΡΕΠΕΙ
ΝΑ ΣΤΕΛΝΕΤΕ ΚΑΙ ΤΟ ΠΟΣΟ ΠΟΥ ΚΟΣΤΙΖΕΙ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ ΜΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΣΤΟ Ο-
ΝΟΜΑ: ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε. – ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 – 10682 ΑΘΗΝΑ.

**ΓΙΑ ΤΗΝ
ΑΓΓΕΛΙΑ ΣΑΣ
ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ
ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ**

ΓΡΑΨΤΕ ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΣΑΣ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΚΕΙΜΕΝΟ ΑΓΓΕΛΙΑΣ: _____

**ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ
ΤΗΝ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
ΠΟΥ ΣΑΣ
ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ**

- ☐ COMPUTERS
- ☐ SOFTWARE
- ☐ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
- ☐ ΓΕΝΙΚΑ
- ☐ ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ

ΠΛΑΙΣΙΟ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐

ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ: ΝΑΙ ☐ ΟΧΙ ☐ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ _____

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ _____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ _____

ΤΗΛ. _____ ΗΜΕΡ/ΝΙΑ _____

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ _____

ΤΑ JOYSTICK
ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!!!

Quickjoy



SV 125



SV 119



SV 124



SV 201



SV 123



SV 176

ΠΩΛΗΣΗ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ - DISK DRIVE - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
ΚΑΛΥΜΑΤΑ - ΚΑΛΩΔΙΑ - GAMES



COMPUTERS

**ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ • SOFTWARE
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ**

ΑΧΑΡΝΩΝ 292 & ΜΕΣΣΑΡΙΑΣ 3, 11 254 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8678 440 - 8648 172. FAX 8674 742

**ΔΙΣΚΕΤΑ
SENTINEL®**

και
Media Box®

**Ο ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΟΣ
ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ**



Όσοι χρησιμοποιούν τη Βέλγικη δισκέτα SENTINEL ξέρουν ότι αγοράζουν την πρώτη σε ποιότητα δισκέτα της αγοράς. Μια ποιότητα που ξεπερνά τα STANDARDS της ANSI, ECMA και ISO και μια αντοχή που αποδεικνύεται συνεχώς με τη χρήση της. Μια δισκέτα, σε ποιότητα και αντοχή, ασυναγώνιστη.

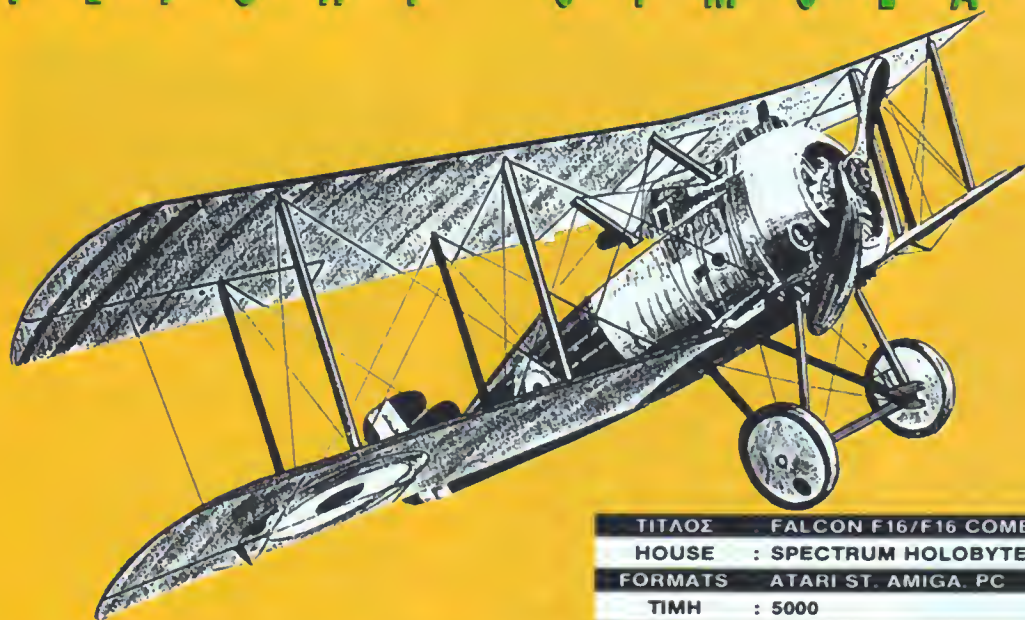
Αυτή την ποιότητα της SENTINEL, προστατέψτε την στις ειδικές αρχειοθήκες MEDIA BOX.

Οι αρχειοθήκες MEDIA BOX κατασκευασμένες με την τελειότερη τεχνική της εποχής μας, προσφέρουν την ιδανική λύση αρχειοθέτησης. Πρακτικές, με άριστη κατασκευή και υψηλή επινοητικότητα, οι αρχειοθήκες MEDIA BOX αποτελούν το τέλειο δείγμα της τεχνικής του 20ου αιώνα.

LIARCO
TRADING LTD

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ΜΙΧΑΛΗΣ ΠΑΟΙΔΑΡΧΟΠΟΥΛΟΣ ΕΠΕ
ΚΟΝΙΤΣΗΣ 45 • 163 45 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ • ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 9706.748 - 9715.231 • TELEX 21 0773 LIAR GR

FLIGHT SIMULATION



ΤΙΤΛΟΣ	FALCON F16/F16 COMBAT PILOT
HOUSE	: SPECTRUM HOLOBYTE/DIGITAL INTEGRATION
FORMATS	ATARI ST. AMIGA. PC
ΤΙΜΗ	: 5000
TEST	AMIGA

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΤΕΣΤ COMBAT PILOT FALCON

ΤΟΥ Δ. ΤΣΑΚΟΥΜΑΚΗ

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΜΑΣ ΦΙΛΟΙ, Η ΣΤΗΛΗ ΠΟΥ ΠΙΣΤΕΥΩ ΚΑΙ ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΙΣΤΕΥΩ ΟΤΙ ΠΟΛΛΟΙ ΑΠΟ ΣΑΣ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΔΙΑΒΑΣΕΤΕ, ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΩΝ FLIGHT SIMULATIONS, ΜΕ ΑΛΛΑ ΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΣΕ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΤΩΝ ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ ΜΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ. ΚΑΙ ΜΙΑ ΚΑΙ ΤΥΓΧΑΝΩ ΦΑΝΑΤΙΚΟΣ ΦΙΛΟΣ ΤΩΝ ΑΕΡΟΠΛΑΝΩΝ, ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΣΥΝΕΠΕΙΑ ΚΑΙ ΤΩΝ ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ, ΘΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΩ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΑΥΤΟΥ, ΟΧΙ ΒΕΒΑΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΖΑΛΙΣΩ ΜΕ ΜΙΑ ΑΚΟΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΠΟΙΟΥ F.S. ΑΛΛΑ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΝΩ ΝΑ ΑΙΣΘΑΝΘΕΙΤΕ ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΑΕΡΟΣΚΑΦΟΣ, ΠΤΗΣΗ, ΑΕΡΟΜΑΧΙΑ, ΜΙΑ ΚΑΙ ΛΙΓΟ ΠΟΛΥ ΤΑ ΠΙΟ ΠΟΛΛΑ F.S. ΕΧΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ. ΜΕ ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΘΑ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΩ ΝΑ ΕΞΗΓΗΣΩ ΣΤΟΥΣ ΜΕΛΛΟΝΤΕΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΟΥΣ ΠΑΡΟΝΤΕΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΩΝ ΑΕΡΟΠΛΑΝΩΝ ΤΟ ΠΩΣ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ GAMES ΜΕ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΑΤΙ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΙΣΩΣ ΕΧΟΥΝ ΔΕΙ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ, ΚΑΙ ΟΧΙ ΣΑΝ ΚΑΤΙ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟ, ΑΝΙΑΡΟ ΚΑΙ ΒΑΡΕΤΟ, ΠΡΑΓΜΑ ΠΟΥ ΠΙΣΤΕΥΩ ΟΤΙ ΚΥΡΙΩΣ ΟΦΕΙΛΕΤΑΙ ΣΤΟ ΟΤΙ ΣΤΗΝ ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ, ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΣ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟ!!!

ΓΙ ΑΥΤΟ ΛΟΙΠΟΝ ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΠΑΡΤΕ ΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ ΣΑΣ, (ΚΡΑΝΟΣ, ΣΤΟΛΗ, ΓΑΝΤΙΑ Κ.Λ.Π.) ΟΠΛΙΣΤΕΙΤΕ ΜΕ ΘΑΡΡΟΣ, ΠΑΡΤΕ ΜΙΑ ΒΑΘΕΙΑ ΑΝΑΣΑ ΚΑΙ ΞΕΚΙΝΑΜΕ ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ FLIGHT SIMULATIONS Η ΕΞΟΜΟΙΩΤΩΝ ΠΤΗΣΗΣ ΜΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ, ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΜΕ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ ΟΠΩΣ ΘΑ ΔΟΥΜΕ ΣΕ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ. ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΠΡΩΤΟ REVIEW, ΘΑ ΗΘΕΛΑ ΠΡΩΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥΣ..... ΠΙΛΟΤΟΥΣ ΝΑ ΕΞΗΓΗΣΩ ΠΡΩΤΑ-ΠΡΩΤΑ ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ! ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ ΛΟΙΠΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΣΚΑΦΟΣ ΒΑΡΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΠΟΥ ΔΙΑΤΗΡΕΙΤΑΙ ΣΕ ΠΤΗΣΗ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΑΕΡΟΔΥΝΑΜΙΚΗΣ ΔΡΑΣΕΩΣ, ΜΙΑΣ ΔΥΝΑΜΗΣ ΔΗΛΑΔΗ ΠΟΥ ΑΣΚΕΙΤΑΙ ΠΑΝΩ ΣΤΗΝ ΠΤΕΡΥΓΑ ΤΟΥ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΥ, ΕΞ ΑΙΤΙΑΣ ΤΗΣ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΠΟΥ ΤΟ ΠΡΟΣΔΙΔΕΙ Ο ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ ΤΟΥ, ΕΙΤΕ ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΕΛΙΚΑΣ ΕΙΤΕ ΤΟΥΡΜΠΙΝΑ, ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΤΟΥ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΡΑΓΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΠΡΟΣΕΧΕΤΕ ΣΤΟΥΣ ΕΞΟΜΟΙΩΤΕΣ ΠΤΗΣΗΣ. ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΕΡΧΕΤΑΙ Ο ΚΙΝΗΤΗΡΑΣ, ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΡΟΩΘΗΣΗΣ ΔΗΛΑΔΗ, ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΑ ΚΑΥΣΙΜΑ. ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΒΕΒΑΙΑ, ΘΑ ΤΑ ΔΟΥΜΕ ΜΑΖΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ, ΜΙΑ ΚΑΙ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ ΣΕ ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ.

Ξεκινώντας λοιπόν με τα πρώτα REVIEW, που είναι τα πολύ καλά και ήδη αρκετά γνωστά FALCON που είναι και κατά τη γνώμη μου αν όχι ο καλύτερος, από τους καλύτερους εξαμοιωτές πτήσης που υπάρχουν μέχρι σήμερα. Τα αεροπλάνα τα οποία έχετε μπροστά σας λοιπόν είναι ένα F-16, ένα παλεμικό τζετ αεροσκάφος, το οποίο ταλλές χώρες έχουν ενδιαφερθεί να' αποκτήσουν. Μανο-θέσιο, μικρό σχετικά, μα με πολύ αεροδυναμική φινέτσα, δυνατό κινητήρα, μεγάλη παικιλία οπλισμού, και μεγάλη ευελιξία, που τα καθιστούν ένα από τα καλύτερα παλεμικά τζετ που υπάρχουν έως σήμερα α' όλα τον κόσμο. Αλήθεια, ένα αεροσκάφος με δυνατή προσωπικότητα! Έχετε λοιπόν στα χέρια σας ένα καλό σύγχρονο παλεμικό τζετ α' ένα καλό ή μάλλον άριστο θα έλεγα από πλευράς ρεαλιστικότητας εξαμοιωτή πτήσης.

Ας ξεκινήσουμε πρώτα πρώτο με τα φόρτωμα του παι-χνιδιού, το οποίο κυκλοφορεί σε 1 δισκέτα για PC-MAC-



ST-IBM και σε δύο δισκέτες για AMIGA, απαιτώντας 512 K το λιγότερο. 'Απο ξεχάστε το δεύτερο drive. Κατά τη διάρκεια του φορτώματος εμφανίζεται στην οθόνη του μόνιτορ μια φανταστική εικόνα ενός αετού, με πολύ όμορφα γραφικά να επιτίθεται πάνω α' ένα MIG, το οποίο αποτελεί και τον πιο άσπονδο εχθρό σας, α οποίος δεν θα διστάσει να σας καταρρίψει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Γι' αυτό λοιπόν όχι παλλά-παλλά μαζί του. Όσο για τον Αετό ξέρετε ποιος είναι. Τα αεροσκάφος σας τα FALCON F-16!! Τα πρώτα πράγμα μετά απ' αυτό που βλέπετε λοιπόν είναι τα DUTY ROSTER, ένας πίνακας δηλαδή που σας ζητά να αναμά σας, και που κάθε φορά θ' αναγράφει τα ακαρ που θα έχετε μετά από κάθε παιχνίδι. Γράψτε τα άναμά σας, κλικ στα OK και συνεχίζουμε. Μετά απ' αυτό έρχεται ένας πίνακας που σας κα-λεί, - προσέξτε εδώ - να διαλέξετε βαθμό δυσκολίας, αποστολή, και αριθμό των MIGS που είναι τρία τα ανώτε-ρα. Σ' αυτά τα σημεία θα σταθώ για να δούμε τους βαθ-μούς δυσκολίας και τις επιπτώσεις τους καθώς και τις αποστολές μια-μία. Ξεκινάμε με τα βαθμιά δυσκολίας.

1st LIEUTENANT. Σ' αυτά τα βαθμιά, τα πράγματα είναι πανεύκολα αφού και να... πατά-τε!! τα αεροπλάνα δεν παθαίνει τίποτα! Αυτά είναι και τα κύρια χαρακτηριστικά αυτού του βαθμιά, μια και τις πρώ-τες σας πτήσεις θα προημύσα να τις κάνετε μ' αυτόν.



Ο λόγος ευνότητος. Αλλά είπαμε, μη φοβάστε, εδώ είμα!! 'Αλλα χαρακτηριστικά αυτού του βαθμιά είναι ότι σας δίνει άπειρους πυρούλους, σφαίρες, βόμβες κ.λπ., χωρίς

να τελειώσουν. Βοράτε λοιπόν αφοβα!! Φάτε τους!! Εν συνεχεία, οι στροφές και η ταχύτητα του αεροσκάφους ανεβαίνουν εύκολα, χωρίς να επηρεάζονται από βάρος, κατεβασμένες ρόδες, FLAPS (πτερυγία καμπυλάτητος) και μάλιστα μαζί με τον μετακαυστήρα στο ανώτατο όριο, παρά μόνο με τα AIR BRAKES (αεροφρενα) τα οποία εί-ναι αρκετά χρήσιμα σε προσγειώσεις ή και αερομαχίες. 'Αρα λοιπόν για τις πρώτες σας πτήσεις θα χρησιμοποιή-σετε αυτόν τα βαθμιά.

CAPTAIN. Σ' αυτά τα βαθμιά τα πράγμα-τα αρχίζουν να τσαύζουν!! Κι' αυτό γιατί τερμα τα αστέρια. Εδώ τα αεροπλάνα σας μπορεί να χτυπησει στα έδοφος και να χαθεί κι αυτά κι εσείς μαζί, αν δεν προσέξετε! Από εδώ και κάτω τα μάτια σας ... 16!! Τα επόμενα χαρακτηρι-στικά που αλλάζουν ή μάλλον που προσθέτονται είναι Δεν έχετε άπειρο εξαπλισμό πλέον, με συνέπεια να έχε-τε περιορισμένες σφαίρες, πυρούλους, βόμβες. Έτσι, πρέπει να διαλέγετε πολύ προσεκτικά τον εξαπλισμό σας από δω και πέρα όπως θα δούμε παρακάτω. Επίσης στην ταχύτητα του αεροσκάφους μια πολύ μικρή διαφορά δεν αναινει τόσο γρήγορο σε σχέση με τις στροφές της μη-χανής. Και προσοχή στα MIG! Χτυπάνε άσχημα!!

MAZOR. Σ' αυτό τα βαθμιά τα αεροπλάνα αρχίζει να ζαρίζεται στα ν' αναιζει ταχύτητα. Αρχίζει και παίζει ρόλο το βάρος. Γι' αυτό αφήστε το να πάρει αρκε-τή ταχύτητα πρώτα. Επίσης αρχίζουν οι SAM (αντιαερο-πορικοί πυροβόλοι εδάφους) να σας επισκέπτονται! Τα MIG συνεχίζουν να είναι τα ίδια επικίνδυνα. Τα παιχνίδια αρχίζει να γίνεται αισθητό πιο δύσκολα.

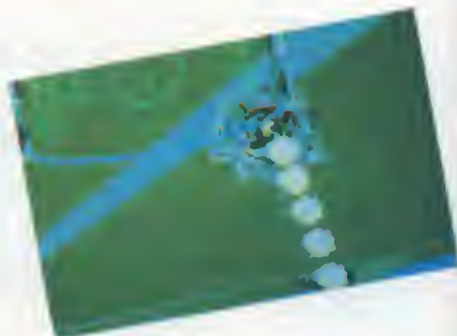


L.T COLONEL. Εδώ τα πράγματα αληθινά σφίγγουν. Οι αντίπαλοι γίνονται δυσκολότεροι, η ταχύτητα ανεβαίνει αρκετά πιο δύσκολα ιδιαιτέρως με με-γάλα φορτία, και προσοχή στους SAM. Επίσης, προσοχή στα STALL! Είτε λόγω μικρής ταχύτητας και μεγάλου βά-ρους, είτε αδέξιου χειρισμού, μπορεί να σταλάρει τα αε-ροπλάνα και το χειρότερο, δεν μπορείτε να επαναφέρε-τε, απάτε και θα είστε τυχεροί αν προλάβετε να ηδηξε-τε με το αλεξίπτωτο!! Ακόμη, προσοχή στις μεγάλες ταχύ-τητες στις απόταμες μανούβρες. Τα RED και BLACKOUT κόνουν την εμφάνισή τους!! Και πάμε στην τελευταία ρεαλιστικότερο μα και δυσκολότερο βαθμιά:

COLONEL!

Αυτός ο βαθμός είναι και για τους παλιούς PILOTS! Τα MIG γίνονται φοβερό επικίνδυνα, οι SAM ξεφυτρώνουν από παντού, γι' αυτό και καλά είναι να προσχεδιάζετε την πορεία του σκάφους αποφεύγοντας τα μέρη με τους SAM και πετώντας χαμηλά, ει δυνατόν κάτω από τα 500 πόδια. Μεγάλη προσοχή στην αμαλή πτήση του αεροσκα-φους, ώστε ν' αποφεύγετε τα STALLS ειδικά όταν είναι φορτωμένα. Ακόμη προσοχή στα BLACK OUTS γι' αυτά και αρχίστε προσεγμένη διατροφή! Θα σας βοηθήσει να τ' αποφεύγετε!!

Αυτά λοιπόν για τους βαθμούς και τις δυσκολίες τους. Αλλά θα τα δούμε ξανά καλύτερα στην πράξη. Ας συνε-χίσουμε προς τα παρόν όμως με τις αποστολές οι απαισι-ες είναι 12 στον αριθμό, και θα σας βγάλουν το λαδί, εκτος ίσως από τον πρώτο, με τα όνομα MILK RUN, κι η οποία



περιλαμβάνει 3 πύργους οι οποίοι βρίσκονται κοντά στα αεροδρόμιά σας και προσφέρονται για εκπαιδευτικές αποστολές. Τα απλα που χρειάζονται γι' αυτό τα ακαπα, δηλαδή να καταστρεψετε τους πύργους, είναι η οι πύ-ραυλοι αερος-εδαφους AGM 65 Maverick, ή οι βόμβες MK 84, όπως και θα δούμε παρακάτω. Πάντως κατά τη γνώμη μου προτιμάτε τους AGM 65 Maverick διότι σας δίνουν πολύ λιγότερο βάρος στα αεροπλάνα, αρα και κα-λύτερη πτητική συμπεριφορά στο βαθμιά COLONEL. Κα-νουν κι' αυτοί παλι καλή δουλειά.

Στις επόμενες αποστολές άμας αρχίζουν και κάνουν την εμφάνισή τους και τα MIGS κι έτσι δυσκολεύουν αρ-κετά τα πράγματα, μέχρι την τελευταία η οποία ονομάζε-ται Grand Slam, κι έχει σαν υπόθεση την καταστροφή του αντιπαλού αεροδραμίου.

Αλλά τις υπόλοιπες αποστολές θα σας αφήσω να τις ανακαλύψετε μόνοι σας, αν και τα Manual του F-16 τις περιγράφει αναλυτικά. Ας περάσουμε όμως αφού αρί-



σοουμε και τον αριθμό των MIGS, (από 1 έως 3) κάνοντας κλικ με τα Mouse, στα "ARMAMENT", όπου και θα εξο-πλίσουμε το αεροσκάφος μας. Καθώς λοιπόν έχουμε μπροστά μας τον αξιωματικό εδάφους να μας τσεκάρει τον εξαπλισμό μας, ενώ άλλα F-16 φεύγουν για απαγείω-ση από μπροστά μας, έχουμε στο οριστερό μέρος της οθόνης ένα αρκετά καλά εξαπλισμό που περιλαμβάνει τα εξής:

- Πυρούλους αέρος-αέρος AIM 95 και AIM 9L οι οποίοι χρησιμοποιούνται για τα αντίπαλα αεροσκά-φη και θ' αποτελούν το βασικό σας όπλο που θα πρέπει και πάντοτε να έχετε μαζί σας.
- Τους πυροβόλους AGM 65 Maverick που είναι πύ-ραυλοι αερος-εδαφους και που είναι πολύ εύ-χρηστοι. Δεν έχεις παρά να "λοκάρεις" τον στόχο, να ρίξεις και μετά ξεχασε τον!
- Ακολουθούν οι βόμβες MK 84 των 1970 λιβρών, οι οποίες και θα δίνουν αρκετά βάρος στα αερα-πλάνα σας, γι' αυτό και συνήθως μπορείτε να πα-ρετε μόνο 2.
- DURANDAL! Οι καλύτερες βόμβες καταστροφής αεροδραμίων! Δεν έχετε παρα να σημάδεψετε το αντιπαλο αεροδραμιο, κατα προτίμηση στο κεντρα των 2 διαδραμίων, κι αφήστε να κάνουν τη δουλειά τους. Εφοδιασμενες με μικρά πυραυλακινητήρα φτάνουν με μεγάλη ταχύτητα και φυτεύονται κυ-ριολεκτικά μέσα στην ασφάλτα.
- Το ALO 131 είναι μια συσκευή, που χρησιμοποι-είται στο να μηρεδευει τα εχθρικά ρανταρ κι ετοι

να δυσκολεύει στο να σας εντοπίσουν οι SAM, (εχθρικοί πύραυλοι αέρος-εδάφους).

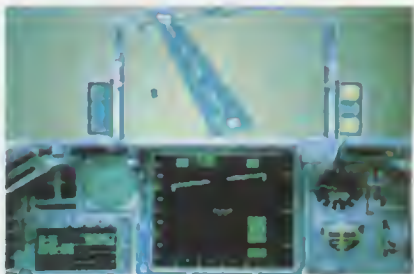
στ) Και τέλος έχετε τη δυνατότητα να πάρετε έξτρα κουσίμα, ειδικά στις μακρινές αποστολές, με δεξαμενες καυσίμων των 300 γαλονίων. Ανάλογα με τον υπολογισμό εξοπλισμού σας μπορείτε να μεταφέρετε έως τρεις. Βέβαια, υπάρχει κι ένα πολυβάλα αέρος-αέρος κι ένα αέρος-εδάφους, που όμως βρίσκονται ήδη πάνω στο αεροσκάφος. Αυτά με τον εξοπλισμό σας. Αλλά πριν κάνουμε κλικ στο TAKEOFF, ας ρίξουμε μια ματιά πάνω στην οθόνη μας στα OPTIONS που υπάρχουν και σίγουρα έχετε προσέξει. Αυτά είναι

AMIGA: που μας δίνει πληροφορίες για το παιχνίδι, δηλαδή, ποιος το έγραψε κ.λπ.

FILE: που σημαίνει ότι μπορούμε να διακόψουμε ή να συνεχίσουμε το παιχνίδι, να τελειώσουμε την αποστολή ή να διαβάσουμε απο τη δισκέτα ένα ήδη σωμένο παιχνίδι.

ACM: Αυτό είναι ένα OPTION που μπορεί να μας δώσει 16 διαφορετικές φάσεις ελιγμών αεραμαχίας που μπορεί να κάνει ο αντιπαλός. Τι σημαίνει αυτό; Πατώντας π.χ. στο FLIP YOYO, θα βρεθείτε στον αέρα, αφού βέβαια έχετε πατήσει το TAKE-OFF, και θα δείτε το αντίπαλο MIG μπροστά σας να κάνει τον συγκεκριμένα ελιγμό προσπαθώντας να σας ξεφύγει. Αυτά σημαίνει ότι εσείς πρέπει να τον ακολουθήσετε μέχρι να τον καταστρέψετε. Αυτό το OPTION σε συνδυασμό με τον βαθμό LIEUTENANT, μπορεί να σας βοηθήσει στο να καταλάβετε τις διάφορες φάσεις ελιγμών στις αεραμαχίες.

SCENERY: Εδώ έχουμε το DOTS ONLY που σας εξοφονίζει τα βουνά, ποτάμια, κ.λπ. κι έχετε ν' αντι-



τωπίσετε μόνο αεροπλάνα, και το DETAL + DOTS που εμφανίζει κανονικά όλο το τοπίο. Δεν τα βρίσκω προσωπικά ενδιαφέρον.

CONTROL: Όπου διαλέγετε τον χειρισμό mouse, joystick, ή keyboard. Εδώ βρίσκω ότι καλύτερα εξοπλίζεται να χειρίζεστε το joystick μια και είναι το πιο σωστό.

OPTIONS: Όπου διαλέγετε ρεαλιστικότητα, NORMAL-LARGE SCALE, ήχο, όλους κλειστούς, ή όλους ανοιχτούς ή όλους κλειστούς εκτός της μηχανής, και τέλος

COMMS: Που νομίζω ότι είναι και το καλύτερο OPTION, διότι μπορείτε να παίξετε με αληθινό αντίπαλο, δηλαδή κάποιον φίλο σας, μέσω MODEM ή με κατευθείαν σύνδεση. Το μόνο σκοτεινό σημείο στη σύνδεση με MODEM είναι ότι σε χαμηλή ταχύτητα μετάδοσης, το παιχνίδι γίνεται απελπιστικά αργό. Άλλο ένα σημείο που πρέπει να προσέξετε είναι ότι πρέπει το OPTION αυτό να τα επλέξετε πριν κάνετε κλικ στα TAKE OFF, οπότε κι εμφανίζεται ένα παράθυρο που σας ζητά να βάλετε τον αριθμό τηλεφώνου του φίλου σας. Ο άλλος απλά διαλέγει την ένδειξη Answer. Επίσης αυτός που θα πάρει τηλέφωνο, διαλέγει τα PULSE DIAL, διότι όλοι ξέρουμε



ότι εδώ στην Ελλάδα έχουμε παλμικό σύστημα τηλεφώνου. Στην κατευθείαν σύνδεση δεν υπάρχει πρόβλημα (μέσω SERIAL PORT). Μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε μεταξύ AMIGA, MAC, και ST. IBM αποκλείεται διότι το παιχνίδι διαφέρει κάπως.

Κι αφού τελειώσαμε και μ' αυτά ας περάσουμε στο TAKE OFF ώστε να δούμε και το αεροσκάφος μας από κοντά. Σαν πρώτη φόρα έχουμε μπροστά μας ένα από τα πιο όμορφα και λεπτομερέστερα κόμπιτ που έχω δει έως τώρα. Καλοσχεδιασμένο με προσεκτικά διαλεγμένα αληθοφανή χρώματα, ειδικά του HUD, (head-up display δηλαδή) που είναι κι η οθόνη η οποία θα παίζει σημαντικό ρόλο χάρη στις πληροφορίες που μας δίνει. Τα διάφορα νούμερα εμφανίζονται ψηφιακά σαν φωτεινές ενδείξεις πάνω στο τζάμι του HUD, και μας δίνουν πληροφορίες όπως ταχύτητα, υψόμετρο, πυξίδα, απόσταση στόχου, όπως επίσης πληροφορίες οπλισμού και ενδείξεις σκοπευτικών οργάνων. Αριστερά και δεξιά αντίστοιχα βρίσκονται 3 λυχνίες οι οποίες μας βοηθούν στην προσέγγιση (2 τρίγωνα κι ένας κύκλος στο κέντρο), ενώ δεξιά οι λυχνίες για το σύστημα προσέγγισης (ανοιχτό-κλειστό κ.λπ.). Ακριβώς κάτω από το HUD βρίσκεται μια μεγάλη οθόνη Ραντάρ, που μας δείχνει όχι μονάχα πληροφορίες για τους στόχους, αλλά είναι και χάρτης της περιοχής που βρισκόμαστε με τ' αεροδρόμια, τις μονάδες πυραύλων SAM, τις γέφυρες, λιμένες κ.λπ. Στο αριστερό μέρος υπάρχει ένα μικρο στραγγυλό πράσινο χρώματος ραντάρ, που μας δείχνει την προσέγγιση ξένων αεροσκαφών με κέντρο το αεροπλάνο μας. Ακριβώς αριστερά του βρίσκονται 3 λυχνίες οι οποίες μας δείχνουν το είδος του πυραύλου που μας έχει εντοπίσει κι έρχεται καταπάνω μας. Έτσι ρίχνουμε ανάλογα TSAFF ή FLARES. Ακριβώς από κάτω βρίσκεται το PANEL οπλισμού, δηλαδή τι οπλισμό έχουμε. Στα δεξιά τώρα του κεντρικού ραντάρ, βρίσκεται ο δείκτης στροφών του κινητήρα, με τις λυχνίες του, ο βαθμός ευελιξίας του ακάφους, ο τεχνικός ορίζοντας, το όργανο μετρήσεως της γωνίας καθόδου ή ανόδου του αεροσκάφους και τέλος η ενδεικτική λυχνία ECM, τα CHAFF και τα FLARES που διαθέτουμε. Επίσης δεξιά κι αριστερά στο ταμπλό βρίσκονται δύο λυχνίες WARNING, σε περίπτωση κάποιας βλάβης, και STALL σε περίπτωση στολαρίσματος του αεροπλάνου. Στ' αριστερά μας τώρα πατώντας τα 4 στο αριθμητικό πληκτρολόγιο έχουμε 6 όργανα, που μας δείχνουν καύσιμα, στροφές κινητήρα, μοίρες (πυξίδα), σύστημα προσέγγισης ανοιχτό-κλειστό και τα δύο TRIM του αεροπλάνου YAW και PITCH. Πατώντας τα 5 έχουμε την πίσω όψη η οποία επίσης είναι όμορφα σχεδιασμένη και φαίνεται μέρος του καθίσματος του πιλότου και του πίσω

μέρος του αεροσκάφους. Με τα 6 έχουμε την δεξιά όψη του κόμπιτ που περιλαμβάνει το χειριστήριο και τον πίνακα βλαβών του ακάφους. Δηλαδή κάθε φορά που παθίζουμε κάποια βλάβη ανοίγει μία λυχνία με κόκκινο χρώμα που μας λέει τι είναι. Ας περάσουμε όμως και λίγο έξω από το αεροσκάφος πατώντας πρώτα το 8, όπου βρισκόμαστε στον πύργο ελέγχου του αεροδρομίου, απ' όπου μπορούμε να δούμε τους 2 διαδρόμους και το σκάφος μας. Πατώντας το 9 έχουμε μία πιο καλή όψη του F-16, με την οποία μπορούμε να ζουμάρουμε με F1 και F2. Επίσης πατώντας το 2, μπορούμε να το δούμε απ' όλες τις πλευρές, κάτι το φανταστικό θα έλεγα!!!

Άρα λοιπόν έχουμε 4 όψεις μέσα στο κόμπιτ, 1 από τον πύργο ελέγχου, κι άλλες απ' έξω, το λεγόμενο TRACK. Αλλά, ώρα και για λίγη δράση, δεν νομίζετε; Ας



ξεκινήσουμε λοιπόν. Κατ' αρχήν, θέλω να σας πω ότι θα σας περιγράψω την πρώτη αποστολή, MILK RUN, σε βαθμό δυσκολίας COLONEL, όχι μόνο γιατί οι άλλοι βαθμοί θεωρούνται σχετικά εύκολα, αλλά είναι και ο ρεαλιστικότερος, κι αυτός είναι ο σκοπός του Simulator. MILK RUN λοιπόν, καθόλου MIGS, 4 Maverick και 1 δεξαμενή καυσίμου για καλό και για κακό, προαιρετικά 2 AIM, TAKE OFF!!!

Λοιπόν, είστε έτοιμοι; Βαθεία ανάσα, ψυχραιμία, και πάμε! W για να βγάλουμε το WLERK (φρένα εδάφους). Πατάμε συν, μία-δύο φορές για να βάλουμε μπρος τη μηχανή κι αφού φτάσουν οι στροφές στο μισό, πατώντας συν, τις ανεβάζουμε στα τέρμα. Κατάπιν, πατάμε μετακαυστήρα στην τελευταία σκόλα, ώστε να έχουμε όλη την απαραίτητη ισχύ για την απογείωση. Τροχοδρομούμε. Προσέχουμε την ταχύτητα στο HUD ... 05 ... 10 ... 15 ... 20 ... τραβάμε λίγο το joystick και δίνουμε λίγο ύψος στο αεροσκάφος. Αμέσως μετά βάζουμε τις ρόδες μέσα. Ήδη βρισκόμαστε στον αέρα με τον κινητήρα να μας αποδίδει όλη την ισχύ του. Υπάρχει πιο ωραίο πράγμα;

Αφού λοιπόν φτάσουμε α' ένα ύψος γύρω στα 2000 πόδια οβήνουμε τον μετακαυστήρα χωρίς να μειώσουμε τις στροφές, μια και ο μετακαυστήρας τρέει σχεδόν τα διπλάσια καύσιμα. Πριν περάσουμε σε δράση μπορούμε ν' απολαύσουμε την περιοχή γύρω, μια και οι προγραμματιστές έχουν κάνει θαυμάσια δουλειά ακόμα και α' αυτό. Ειδικά τα πολύ γρήγορα Animation που σου δίνει την πραγματική αίσθηση πτήσης. Μπορείτε επίσης να δείτε απ' έξω το αεροσκάφος στον αέρα, όπου είναι φ-a-v-t-a-s-t-i-c-ό!! Επίσης, μπορείτε να κάνετε ένα κύκλο πάνω από το αεροδρόμιο το οποίο είναι πραγματικά όμορφο, τι λέτε; Αλλά αρκετά παίξαμε. Πατώντας το A (Autopilot) για λίγο, το αεροπλάνο θα γυρίσει μόνο του προς το στόχο, που είναι οι 3 πύργοι που αναφέραμε. Ήδη πρέπει να



ταυς έχετε επισημάνει. Οπλίζουμε τους Maverick, και μειώνουμε τις στροφές λίγο του κινητήρα, ώστε η ταχύτητα μας να πέσει περίπου στο 30-35. Ειδικά για τους αρχάριους, είναι τα καλύτερα. Καθώς πλησιάζουμε τον πρώτο πύργο, προσέχουμε να βρίσκεται στο στόχαστρο του σκοπευτικού οργάνου του Maverick. Καθώς πλησιάζουμε κι ο πύργος έχει μεγαλώσει αισθητά, πατάμε μία φορά το fire, οπότε και μόλις τον λοκάρουμε. Τώρα δεν έχουμε παρά να ξαναπατήσουμε τα fire. Αμέσως βλέπουμε τον πύργο να απομακρύνεται γρήγορα, και να πετυχαίνει το στόχο με ακρίβεια. Σ' αυτό το σημείο οι κάτοχοι ενός MEGA, θα μείνουν κατάπληκτοι με τον ήχο της εκρήξεως, όπως και με τον φανταστικό ήχο της μηχανής. Δυστυχώς βλέπετε με τα 512K ο ήχος χάνεται αρκετά, και σε αρισμένες φάσεις τελειώς, π.χ. την ώρα που σας μιλά ο πύργος ελέγχου, ειδικά στην AMIGA.

κινάτε. Απαγείωση όπως παραπάνω, AUTOPILOT για λίγο, και αναμένετε. Εδώ μία υπόδειξη. Σας συμφέρει να μένετε στο ύψος των 400-500 ποδιών πάνω από τα έδαφος, διότι έτσι δυσκολεύετε τα αντίπαλα ραντάρ στο να σας εντοπίσουν. Επίσης ν' αποφεύγετε τα μέρη με τους πυραύλους SAM που βρίσκονται στο χάρτη στο μεγάλο κεντρικό ραντάρ (πατώντας το C).

Το νου σας τώρα στο HUD. Αν εμφανιστεί ένας ρόμβος, μ' ένα X στα κέντρα, όπισθε τους AIM!!! Στο μικρό πράσινο στρογγυλό ραντάρ, θα δείτε τον αντίπαλό σαν άσπρη τελεία, από όπου σας πλησιάζει. Προσοχή! τώρα κατευθυνθείτε προς αυτόν. Ο ρόμβος σε κάποια απόσταση, γίνεται τετράγωνο. Αν ο στόχος έρχεται προς εσάς, σας συμφέρει να του ρίξετε με το πολυβόλο, διαφορετικά με AIM είναι πολύ δύσκολο. Αν τώρα τον πλησιάζετε από πίσω, μπορείτε άνετα να χρησιμοποιήσετε

ποτεναόμετρο, οπότε και δίνουν την κίνηση λίγο-λίγο, δηλαδή λειτουργούν σαν πραγματικά. Ενώ στην AMIGA και στον ST, οι κινήσεις δίνονται με διακόπτες μέσα στα joystick, οπότε και γίνεται το αεροσκάφος δυσκολότερο στην οδήγηση στα 9 και ειδικά στις χαμηλές ταχύτητες. Γίνεται δηλαδή πιο νευρικό. Αυτό βέβαια, είναι στην αντίληψη του καθενός, όμως πιστεύω ότι το καλύτερο για τους κατάχαυς AMIGA και ST είναι ο βαθμός 5. Αυτά λοιπόν είναι τα μειονεκτήματα, που είναι πιστεύω τα μοναδικά, με χειρότερο την έλλειψη RUDDER.

Πριν τελειώσω με τα FALCON F-16 θέλω να σας πω επίσης ότι υπάρχει κι ένα SCENERY DISK, το οποίο σας δίνει μερικές έξτρα αποστολές, όπως καταστροφή τανκς, πλοίων (αποβατικών), τρένων, κ.λπ. Είναι κάτι που πραγματικά αξίζει τον κόπο, και πιστεύω ότι θ' ακολουθήσουν κι άλλα.



Αλλά ήρθε κι η ώρα της προσγείωσης. Αφού λοιπόν τελειώσατε με τους πύργους, πατάτε F7 κι έτσι εμφανίζεται στο HUD το ILS, του αεροδρομίου σας. Εκείνο που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθήσετε τις οδηγίες του πύργου, μέχρι τα 8-9 μίλια απόσταση από τον διάδρομο, ενώ πετάτε σε ύψος 2000-2500 πόδια. Κατόπιν και αφού οριζοντιώσατε το αεροπλάνο και σε σχέση με τον διάδρομο, κατεβάζετε τις στροφές τόσο ώστε η ταχύτητα να πέσει στα 25. Αυτό καλά θα είναι να το έχετε κάνει πριν τα 8-9 μίλια. Πατώντας το G και τα F κατεβάζετε τις ρόδες και φλας αντίσταχα. Επειδή αυτά όμως ενεργούν σαν αερόφρενα, ίσως σας χρειαστεί λίγο ν' ανοίξετε στροφές. Η ταχύτητά σας πρέπει να είναι στα 20 τώρα. Σε απόσταση 3-4 μίλια τώρα αρχίζετε την κάθοδο, χρησιμοποιώντας το ILS, που εμφανίζεται στο HUD, (δύο γραμμές 1 κάθετη, 1 οριζόντια), και τις ενδεικτικές λυχνίες στ' αριστερά του HUD (τα 2 τρίγωνα και τον κύκλο). Όταν δηλαδή ανάβει το πράσινο, (ο κύκλος), τότε σημαίνει ότι κατεβαίνετε ιδανικά. Στο 1 μίλι τώρα, μειώνετε τις στροφές λίγο ακόμα ώστε να πέσει η ταχύτητα μεταξύ 10-15 με ιδανικότητα τα 13. Δηλαδή, το αεροπλάνο τη στιγμή που θ' ακουμπά στο διάδρομο, ο δείκτης ταχύτητας θα πρέπει να είναι στο 11-12, σχεδόν πάνω στα σημεία STALL του αεροπλάνου. Μεγάλη προσοχή χρειάζεται όμως μέχρι αυτό το σημείο. Ο λόγος είναι ότι μόλις αρχίσετε την κάθοδο, το αεροσκάφος σας θ' αναπολίζει μεγαλυτέρως ταχύτητα, άρα θα πρέπει να την ελέγχετε συνέχεια. Επίσης κάτι άλλα που θα σας βοηθήσει, είναι το βαθμό ευελιξίας να τον έχετε στο 0 ή στο 1, ώστε να μην αντιδρά πολύ νευρικά το F-16.

Αφού λοιπόν ακουμπήσατε, οβήνετε την μηχανή και πατάτε με W τα φρένα των τροχών. Κι η αποστολή τελειώνει!! Αν τώρα βρείτε μία δυσκολία στην προσέγγιση στη φάση της προσγείωσης στο αεροδρόμιο, μην τα παρατήσετε με την πρώτη. Ξαναδοκιμάστε κάνοντας χαμηλές διελεύσεις πάνω από τον διάδρομο ώστε να εξασκηθείτε με την ταχύτητα. Σημεία STALL του αεροπλάνου σας το 10 (100 μίλια). Επόμενη αποστολή μας τώρα, η κατάριψη ενός MIG. Αφού λοιπόν διαλέξετε την δεύτερη αποστολή, προσθέτετε 1 MIG, διαλέγετε οπλισμό και ξε-

τους πυραύλους. Και στις 2 περιπτώσεις το τετράγωνο θα γίνει ρόμβος που θ' αναβοσβήνει σε κάποια στιγμή, και τότε σημαίνει ότι έχετε λακάρει τα στόχα, οπότε δεν έχετε παρά να του ρίξετε. Σε περίπτωση τώρα που σας έπιασε στον ύπνο, ένας βομβητής σας ειδοποιεί ότι έρχεται από πίσω σας, κι αφού ρίξετε μερικά TSF για καλό και για κακό, πατάτε μετακυστήριο κι αλλάζετε αμέσως παρεία. Δεν απακλειείται άλλωστε, ήδη να σας έχει ανάψει η λυχνία προειδοποίησης επερχόμενου πυραύλου. Κι ο θεός βοηθός!!!

Αυτά λοιπόν με τα FALCON F-16. Ίσως στην αρχή να τα βρείτε λίγο σκούρα, αλλά προσπαθήστε, αξίζει τον κόπο! Κι αυτό γιατί πραγματικά είναι ένα SIMULATOR, που αξίζει ν' ασχοληθείς μαζί του. Θα ήθελα τώρα να σας πω ορισμένα ακόμη πράγματα. Όπως είπα πριν, οι κάτοχοι του ενός mega, εκτός από τους καλύτερους ήχους έχουν στην διάθεσή τους και το BLACK BOX, όπου μπορούν να δουν αφού τελειώσουν ή χάσουν την αποστολή πατώντας CONTROL + B, την πορεία και εξέλιξη της όλης αποστολής σε 3 διαστάσεις, από την απαγείωση, μέχρι την κατάριψη. Όπως είπα, η πιο επιτυχή επιστροφή στη βάση!! Γενικά τώρα για τα FALCON, θέλω να πω ότι κρατάει τα ηνία όλων των άλλων SIMULATORS, με πάρα πολύ καλή πλακή, πολύ καλά γραφικά, ταχύτητα Αντίστροφησης, πολύ καλούς ήχους, πολύ καλή πιστότητα και ρεαλιστικότητα στις κινήσεις, και τέλος αναπαριστά ένα σύγχρονο πολεμικό αεροσκάφος, το F-16!! Βέβαια, κάτι το πολύ καλό, δεν σημαίνει ότι είναι και το τέλειο. Έτσι λοιπόν, και το FALCON έχει ορισμένα μειονεκτήματα που είναι τ' ακόλουθα:

Κατ' αρχήν έλλειψη RUDDER! Μιλώ για το κάθετο πεδίο διέυθυνσης, που είναι πολύ χρήσιμο σε προσγείωσης, όπως στο παρακάτω SIMULATION που θα εξετάσουμε αμέσως μετά. Έπειτα άλλο μειονέκτημα είναι ότι στα ρεαλιστικότερα βαθμό του COLONEL, γίνεται κυριολεκτικά χαμός από MIGS και SAMs!! Χρειάζεται δηλαδή πολύ προσοχή στο να βγάλεις μια πραχωρημένη αποστολή. Επίσης οι βαθμοί ευελιξίας. Το Manual λέει ότι ο ρεαλιστικότερος βαθμός ευελιξίας είναι το 9, αλλά στους IBM και MAC, τα χειριστήρια (joystick) είναι με



Ας περάσουμε τώρα στο δίδυμο αδελφάκι του, τα COMBAT PILOT F16! Ξεκινώντας θα ήθελα να σας πω ότι αυτό το SIMULATION έχει σαν θέμα την καινούργια έκδοση του F-16, το F-16C με τελειότερα ηλεκτρονικά, 3 μεγάλα ραντάρ, κι ορισμένες άλλες βελτιώσεις, οι οποίες και δεν μας αφορούν ιδιαίτερα. Αλλά, ως πάραυτα τη διοκεία του χόρμα, ως τη βάλουμε στο κομπιούτερ μας κι ως τα δούμε από κοντά.

Η πρώτη εικόνα λαπόν που βλέπουμε είναι ένα γραφείο, στα οποία υπάρχουν ένας αξιωματικός πτήσεων κι ένας πιλότος. Επίσης υπάρχουν ένα παράθυρο όπου φοιρείται τμήμα αεροδρομίου, ένας πίνακας, ένα καμπιούτερ, ένα νταυλάμπι με συρτάρια και τέλος, ένας πίνακας στο κέντρο όπου διαλέγετε τη γλώσσα της αρεσκείας σας, αμέσως μετά έχετε να διαλέξετε μετακινώντας το mouse στην οθόνη διάφορα options, όπως DEMO, (στο παράθυρο), Quickstart (στον πιλότο), missions (στην πόρτα) κ.λπ. Εκείνο που θα διαλέξουμε εμείς είναι missions, ώστε να δούμε αναλυτικά τις αποστολές, μια και είναι μόνο 5 στον αριθμό. Κάνοντας λαπόν κλικ στην πόρτα, εμφανίζεται μετά από λίγο στην οθόνη μας τα πεντάγωνα, με τις 5 αποστολές. Ψηλά στην οθόνη, αριστερά και δεξιά αντίστοιχα υπάρχει τα training, για τους αρχάριους, και το option για επικοινωνία μέσω MODEM, το οποίο όμως αυτή τη φορά ακόμη και στην ταχύτητα των 1200 επιτρέπει τα φυσιογνωστικά παιχνίδια του παιχνιδιού. Μόνο μειονέκτημα ότι χρειάζεται πρώτα ο ένας να φορτώσει

COMMUNICATION PROGRAMM, να επικοινωνήσει με τον άλλον, και κατόπιν κάνοντας RESET να φορτώσει το COMBAT, και να επικοινωνήσετε μ' αυτόν. Αλλά αξίζει τον κόπο, πιστέψτε με. Ας γυρίσουμε όμως στις αποστολές ξεκινώντας με την πρώτη, με το όνομα SCAMBLE, που έχει σαν θέμα την οναμέτρηση στον αέρα με αντίπαλο αεροσκάφος, του οποίου την θέση σας δίνει ο πύργος ελέγχου.

Ακολουθεί η δεύτερη, με το όνομα HAMMERBLOW κι έχει σαν θέμα την καταστροφή επιγείων στόχων. Η τρίτη, με όνομα DEEPSTRIKE που έχει σαν θέμα την καταστροφή εργοστασίων, στοθμών, κουσίμων, γέφυρες, κ.λπ. Η τέταρτη TANKBUSTER, που έχει σαν θέμα την καταστροφή μηχανοκινήτων ταγμάτων, δηλαδή τανκς κ.λπ. Και τέλος η πέμπτη, WATCHTOWER, όπου παίζετε το ρόλο κατασκοπευτικού αεροσκάφους.

Αλλά δεν είναι μόνον αυτές. Αν κοιτάξετε να τις περάσετε, μπορείτε στο ... ψητό (OPERATION CONQUEST), όπου αρχίζει και το κανονικό παιχνίδι. Εδώ γίνεται διοικητής ομήνων, και σας αναθέτουν διάφορες αποστολές, που έχετε την υποχρέωση να φέρετε εις πέρας. Αφού λοιπόν διαλέξετε οποσδήποτε, κάνοντας κλικ πάνω της, περνάτε στον χώρο των επιχειρήσεων. Αυτός ακριβώς από κάτω του έχει διάφορο options, που σας επιτρέπουν λεπτομερειακό να μάθετε τους κινδύνους, τους στόχους, άλλα φιλικό αεροδρόμιο κ.λπ., και τέλος να ορίσετε την διαδρομή με το waypoints.

Στο δεξιό του τώρα, βρίσκονται κατά σειρά το WEAPONS, όπου διαλέγετε όπλιό, το MET OFFICE, όπου μπορείτε να πετάξετε με διάφορες καιρικές συνθήκες, ή ακόμη και νύχτο! Τέλος ακολουθεί το TAKEOFF, όπου σας βγάζει και στο αεροσκάφος. Αξίζει να στοθούμε στο WEAPONS, όπου κοινούργιο όπλο κάνουν την εμφάνισή τους.

Αυτό είναι: Ο AMPAAM AIM-120 A, ο οποίος είναι και γρηγορότερος και πιο δυνατός από τους AIM-9J και AIM-9M του FALCON. Ακολουθούν οι AGM 65E MAVERICK με λείζερ κεφαλή, ο HARM AGM-99 A, κι ένο πολύ χρήσιμο όπλο: Ο IIR Maverick με το LANTIRN RODS, που χωρίς ο' αυτό μπορείτε να δείτε, και να καταστρέψετε επιγείο στόχο μέσω ραντάρ, ακόμη και τη νύχτο! Όπως βλέπετε, έχετε στο χέρι σας παλύ καλύτερη εξοπλισμό, αλλά θα φωνέι και στην πράξη. Περνώντας τώρα στο TAKE-OFF, βγαινόμμε ο' επίσης πολύ καλό κοκπιτ, με 3 μεγάλο ραντάρ στο κέντρο, ενώ το HUD παραμένει σχεδόν το ίδιο, εκτός από το μέγεθός του. Παραμένουν στην ίδια θέση το ενδεικτικό λουμπόκι που σας δείχνουν το είδος πυραύλου που σας έρχεται, με μόνη διαφορά ότι υπάρχουν άλλο δύο που σας δείχνουν ότι έχετε εγκλωβιστεί από το αντίπαλο ραντάρ πρώτων, και δεύτερων ότι έχει μπει ξένο αεροσκάφος στην οκτίνα δράσης του ραντάρ σας.

Ακριβώς δεξιό τους βρίσκεται το ίδιο ραντάρ (στρογγυλό σχήμο), ονίχνευσης στόχου όπως στο FALCON. Στο κέντρο κι ακριβώς πάνω από το κεντρικό ραντάρ βρίσκεται ένα control panel, το οποίο σας δίνει συντεταγμένες του στόχου, όπως και την επικοινωνία με τον πύργο ελέγχου. Όπως βλέπετε το ηλεκτρονικό έχουν καλύτερη! Στο 3 μεγάλο ραντάρ τώρα, έχετε την δυνατότητα να διαλέξετε εσείς το Modes που θέλετε σε κάθε ραντάρ, και που είναι χόρτης, στοιχείο πτήσης, ILS, σκοπευτικό, LANDIRN (χρώμα σκέτο μούρο), οπλιόμο κ.λπ. Αυτό το ελέγχετε με F1, F2 και F3. Το υπόλοιπο είναι ίδιο με το FALCON, με μόνη εξαίρεση ένα μαύρο DISPLAY, πάνω δεξιό δίπλα από τον τεχνητό ορίζοντα, όπου σας ζητά κάποιο κώδικα για να ξεκινήσετε. Στο οριζοντιό μου τώρα, υπάρχει μόνο ο δείκτης στροφών κινητήρη, με το χέρι να κινείται (!!), καθώς ουξάνουμε την ώση. Πίσω παραμένει σχεδόν το ίδιο, ενώ και δεξιό μου αλλάζει κόπως, όπου βλέπουμε μονόχο την πυξίδα και τον πίνακα με το φωτόκι κινδύνου. Σ' αυτό το σημείο νομίζω ότι υπερτερεί λίγο στο γραφικό μέσα στο κόκπιτ το COMBAT από το FALCON, ενώ δεν υπάρχει η δυνο-



τότητα να δούμε το αεροσκάφος οπ' έξω. Αυτό ίσως οντιστοθμίζεται από άλλους παράγοντες ίσως, π.χ. καλύτερος σχεδιασμός, καλύτερα τοπία, ευκολότερος χειρισμός. Στο κάτω-κάτω, όταν πετάς ένα αεροσκάφος είσαι μέσα κι όχι ... έξω!! Από θέμα ήχου τώρα, δεν με συγκίνησε τόσο ο ήχος της μηχανής, ενώ η τροχοδρόμηση με τις ρόδες να ... τρέμουν, δίνει φανταστικό αποτέλεσμα. Επίσης υπάρχει ήχος, καθώς οι ρόδες μπαίνουν μέσα.

Σ' αυτό το GAME τώρα, δεν νομίζω ότι υπάρχει λόγος να κάνουμε μία αποστολή μαζί, αφού το αεροσκάφος είναι σχεδόν ίδιο με το προηγούμενο, αλλά και τα χαρακτηριστικά το ίδιο, όπως επίσης και οι αποστολές. Εκείνο όμως που θέλω να τονίσω είναι 2 σημεία: Το πρώτο είναι ότι μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον πύργο ελέγχου, ποτώντας το T πρώτο και κατόπιν G. Αυτό έχει το εξής καλό ότι σας δίνει πλήρεις οδηγίες ελέγχου ο πύργος για την προσγείωση, ακόμη και το πότε θα κατέβουν οι ρόδες! Επίσης ποτώντας το F7, σας αναλαμβάνει ο Autopilot, ορκει το αεροδρόμιο να έχει ILS και να έρχεστε στο σωστό διάδρομο. Όπως καταλαβαίνετε αυτό κάνει την προσγείωση καλύτερη από το FALCON, σε θέμα ευκολίας. Το δεύτερο σημείο είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιείτε 2 joysticks!! Το πρώτο δηλαδή σαν χειριστήριο, ενώ το δεύτερο σαν RUDDER και THROTTLE!! (γκόζι, ή ισχύς, όπως θέλετε).

Κόπι άλλο τώρα για το COMBAT. Το νέο F-16, διαθέτει και ούστημα Fly-by-wire, που σημαίνει ότι οι επιφώνεις ελέγχου, ελέγχονται ηλεκτρονικά από το ίδιο το σκάφος. Αυτό σημαίνει ότι δεν υπάρχει λόγος να κατεβάξετε εσείς το φλαπς στην προσγείωση, (αυτό όμως συνεπάγεται κι έναν κίνδυνο). Προσοχή μην ονόψει το λαμπάκι κινδύνου FBW, διότι δυσκολεύουν ορκετό το πράγματα.

Γενικό τώρα και για το δύο προγράμματα, ορισμένα πράγματα. Και τα δύο τρέχουν κατ' αρχήν σε όλους τους υπολογιστές, πλην όμως ότι διαφέρουν λίγο στο γραφικό οι IBM από AMIGA-ST-MAC. Επίσης οι μόνο στο FALCON, οι ήχοι καλύτερεύουν με το 1 Mb, ενώ το SCENERY του MISSION 1, τρέχει μόνο με το ένα Mega. Τώρα και το FALCON και το COMBAT έχουν και το δύο πάρα πολύ καλό γραφικά, πολύ καλό ήχο, πάρα πολύ



καλή πλοκή, δράση, μεγάλη ρεαλιστικότητα που περιλαμβάνει όλους τους τομείς, από απογείωση-προσγείωση, μέχρι και τις διάφορες αποστολές. Ρίχτε μόνο μία ματιά σε μια νυκτερινή αποστολή του COMBAT, και θα καταλάβετε!! Αλλά αυτό σημαίνει πραγματικό FLIGHT SIMULATOR, ρεαλισμός από το A μέχρι το Ω. Έτσι δεν είναι; Και το FLIGHT SIMULATORS, δεν πρέπει να λέγονται απλά GAMES, αλλά κάτι παραπάνω. Μερικοί ίσως τα θεωρούν βαρετά, ονορά, αλλά είμαι σίγουρος, ότι αν το δοκιμάσετε θα δείτε ότι αξίζει τον κόπο. Φυσικά δεν μιλάω τώρα γι' αυτούς που ήδη αγαπούν το αεροπλάνο, αλλά γι' αυτούς που ίσως δεν έχουν γνωρίσει ακόμη τον μαγικό κόσμο τους.

Όπως βλέπετε την ίδιο τελική βαθμολογία δίνω και στο δύο και είμαι σίγουρος, ότι κι εσείς το ίδιο αποτέλεσμα θα βγάξετε. Αν το FALCON είχε όμως RUDDER, σίγουρα θα ήταν κατό πολύ καλύτερα, όπως επίσης κι αν ήταν λίγο πιο εύκολο στον χειρισμό. Μεγάλο του πλεονέκτημα οι όψεις οπ' έξω. Το COMBAT κερδίζει σε ρεαλισμό.

Τέλος φίλοι μου, θα ήθελα να με συγχαρήσετε για τυχόν σάφειες ή ελλείψεις, όμως είναι οδύνη που να συμπεριλάβω τόσα πολλά πράγματα, σε τόσο λίγο χώρο. Θα έπρεπε να έγραφα εγκυκλοπαιδείον αν ήθελα να το γράψω όλα. Ότι έκανα όμως, το έκανα ειδικό για τους κοινούργους φίλους, για να μπουν στο πνεύμα, των F.S., αλλά και για όλους τους φίλους του περιοδικού και γενικά των αεροπλάνων. Άλλωστε είμαι κι κόπως κοινούργιος στο γράψιμο και κάθε ορχή έχει το δικό της. Αυτό λοιπόν για την ώρα. Μέχρι την επόμενη φορά, σας εύχομαι καλές ... πτήσεις, και θα τα ξαναπούμε!

	F16	F16 COMBAT PILOT
ΓΡΑΦΙΚΑ :	95	95
ΚΙΝΗΣΗ :	95	95
ΗΧΟΣ :	90	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ :	90	96
ΠΛΟΚΗ :	95	98
ΠΑΚΕΤΟ :	85	90
ΑΝΤΟΧΗ :	95	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ :	95	95
ΓΕΝΙΚΑ :	95	95

DELUXE

PAINT III



ΓΙΑ ΠΟΛΛΟΥΣ AMIGA USERS, ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΑΝ, ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΉΤΑΝ ΤΟ DELUXE PAINT. ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΥΤΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ELECTRONIC ART ΤΟ ΝΟΕΜΒΡΙΟ ΤΟΥ 1985. ΤΟ ΚΥΡΙΟ ΙΔΡΥΤΙΚΟ ΜΕΛΟΣ ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΛΑΒΕΙ ΜΕΡΟΣ ΚΑΙ ΣΤΑ ΤΡΙΑ DELUXE PAINT ΉΤΑΝ Ο DAN SILVA ΠΟΥ ΑΜΕΣΩΣ ΑΝΑΔΕΙΧΤΗΚΕ ΕΝΑΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ. ΤΟ 1985 ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΤΗΝ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ ΜΕ ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΕΚΔΟΣΗ, ΤΟ DELUXE PAINT II, ΜΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΗ ΚΑΙ ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΛΑΙΟΤΕΡΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ. ΕΤΣΙ ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΧΡΟΝΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΤΟ DELUXE PAINT, ΕΓΙΝΕ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΣΤΑΘΕΡΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΓΙΑ AMIGA.

ΔΥΟ ΧΡΟΝΙΑ ΕΧΟΥΝ ΠΕΡΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥ DELUXE PAINT II. Σ' ΑΥΤΟ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΠΟΛΛΑ ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA. ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΤΕΡΗΜΑΤΑ ΤΟΥ DELUXE PAINT, ΕΙΝΑΙ ΤΟ HAM, ΠΟΥ ΤΟΤΕ ΉΤΑΝ ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΠΟΥ ΤΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕ, ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΕΤΣΙ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΜΕΡΟΣ ΤΩΝ AMIGA USERS, ΦΑΝΑΤΙΚΟΥΣ ΟΠΑΔΟΥΣ ΤΟΥ. ΒΑΣΙΖΟΜΕΝΟΣ Σ' ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ Ο DAN SILVA ΣΥΝΕΧΙΣΕ ΤΗΝ ΔΟΥΛΕΙΑ ΤΟΥ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΤΟ DELUXE PAINT III.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΑΥΤΗΣ ΤΗΣ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΒΑΣΙΣΤΗΚΑ ΣΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ, ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΕΛΘΕΙ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΣΕ ΚΑΠΟΙΑ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΑ Deluxe Paint που σημαίνει ότι αν δεν τα ξέρετε θα πρέπει λογικά να μην ενδιαφέρεστε για τα γραφικά της Amiga, αλλά μόνο για το Fire Button του Joystick.

Το πακέτο του Deluxe Paint III αποτελείται από τρεις δισκέτες και ένα εγχειρίδιο με 240 σελίδες. Η πρώτη δισκέτα

περιέχει το κύριο πρόγραμμα του Deluxe Paint III και το colour text.

Η δεύτερη δισκέτα είναι το "Art" Disk

που περιλαμβάνει όπως καταλάβετε εικόνες και βούρτσες που απο-

δεικνύουν το πόσο καλό είναι το πρόγραμμα στα σωστά χέρια. Η τρίτη δισκέτα είναι το Animation Disk που περιλαμβάνει μία επιλογή από Animation Files.

Αυτό που θα σας πω ίσως φαίνεται πολύ αυστηρό, αλλά όλες οι εικόνες και τα Animations, δημιουργήθηκαν σε Αμερικάνικου τύπου προδιαγραφές. Φυσικά θα ήταν καλύτερο αν η Electronic Arts περιλάμβανε και μερικά γραφικά σε PAL μορφή. Τα File σ' αυτή τη μορφή θα έπιαναν παραπάνω χώρο αλλά και θα εκμεταλευόντο σαν τις δυνατότητες της μηχανής καλύτερα.

Το Animation Disk περιλαμβάνει 4 Animations που μόνο δύο απ' αυτά λειτουργούν στην Amiga 500 με 1 Meg. Αυτό φυσικά θ' απογοητεύσει τους κατόχους της. Χαρακτηριστικά ο Dan Silva, είχε πει ότι χρειάζεται τουλάχιστον ένα Meg, μα και τα δύο είναι καλά και τα τέσσερα είναι OK, φυσικά όμως τα οκτώ δεν είναι άσχημα!! Χρειάζεται να πω τίποτα παραπάνω; Το εγχειρίδιο δεν χρειάζεται κάποια ιδιαίτερη γνώση για τη χρήση του, έτσι αυτοί που δεν έχουν πείρα σ' αυτά τα θέματα δεν πρέπει ν' ανησυχούν, γιατί δεν θα συναντήσουν κανένα πρόβλημα.



TECHNICOLOUR Η EXTRA HALFRITE

Η ανάλυση της αθάνης που είναι γνωστή ως "EXTRA HALF-BRITE" τώρα περιλαμβάνεται μαζί με κάποιες άλλες μελλαντικές λειτουργίες. Αυτή η ανάλυση, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως "low-ers" που δίνει όμως 64 χρώματα, απ' αυτά τα 32 είναι αταθερά αυν άλλα 32 με "half-brightness". Αυτά το πρατέρημα, αν χρησιμοποιηθεί με τα σωστά τράπα, δίνει μεγάλη διαφορά μεταξύ εικάνων που έχουν χρησιμοποιηθεί μόνο με "low-ers". Αν σκαπεύετε να χρησιμοποιηθείτε αυτό το MODE θα πρέπει να πάρετε μία εικόνα με 32 χρώματα και να προσθέσετε ο αντήν σκίε



χρησιμοποιώντας τα άλλα 32. Αυτά γίνεται πολύ εύκολα, χρησιμοποιώντας τη νέα "Halfbrite Option" στα MODE MENU.

Εδώ υπάρχει ένα πρόβλημα όμως, με τις παλαιότερες Amiga 1000 που χρειάζονται μια αλλαγή, στα τοιπ των γραφικών.

Η ΜΕΓΑΛΗ ΟΘΟΝΗ

Πρέπει να έχετε παρατηρήσει σε μερικά παιχνίδια ότι δεν έχουν στην αθάνη Border (PACMANIA και SPACE HARRIER είναι καλά παραδείγματα). Στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιείται τα Made που αναμάζεται "OVERSCAN". Η τεχνική αυτή, δεν εξαφανίζει τα Border αλλά μεγαλώνει την αθάνη, καλύπτοντάς τα. Μία τυπική εικόνα τέτταιου είδους, έχει ανάλυση 352 x 282 που σας δίνει τα δικαιώματα να σχεδιάσετε και στα Border της αθάνης. Ακόμα μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε αυτά στην Medium και σε Hi-res Made, αλλά μην ξεχνάτε ότι αυτή η ανάλυση χρειάζεται παραπάνω μνήμη.

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΒΟΥΡΤΣΑΣ

Η ίδια τεχνική χρησιμοποιείται και για τις βούρτσες. Εδώ σε μια ήδη έτοιμη εικόνα μπορείτε να αντικαταστήσετε τα χρώματα που είναι στα Border σε όποια ανάλυση και αν βρίσκεται. Μ' αυτά των τράπα υπαλαγίζεται μαθηματικά η αξία για τα πως θα ταπαθετηθούν τα χρώματα στα Border. Τα πάσα καλά θα δουλέψει αυτό εξαρτάται από την ανάλυση που βριακάμαστε. Καλύτερα απατελέαματα θα έχουμε στα "Halfbrite" και όχι στα "Extra Halfbrite".

Σ' αυτά τα δύο τα "Tint" και τα "Halfbrite" είναι δύο από τα τέσσερα καιναύργια Made στο Deluxe Paint III. Τα άλλα είναι

τα Brush και τα Wrap. Αυτά σας δίνει τα δικαιώματα, να γεμίσετε την αθάνη με τα σχέδια της βούρτσας και μέσα α' αυτά να σχεδιάσετε ότι θέλετε. Τ' απατελέαματα αυτού του Made μπαρούν να χαρακτηριάζονται από παράξενα μέχρι αλλάκατα.

ΙΔΙΑΙΤΕΡΟΤΗΤΕΣ

Οι διαφορές μεταξύ του Deluxe Paint II, και του Deluxe Paint III, είναι αρκετές και είναι οι ακόλουθες:

Τα Filled και Outlined shapes, μπορούν να επιλεχθούν πατώντας τα πλήκτρα Alt καθώς διαλέγεις τα shape. Ο χειρισμός του Printer είναι από τους καλύτερους. Τα σχέδια της αθάνης μπορεί να σμικρυνθεί και να χρησιμοποιηθεί ως βούρτσα.

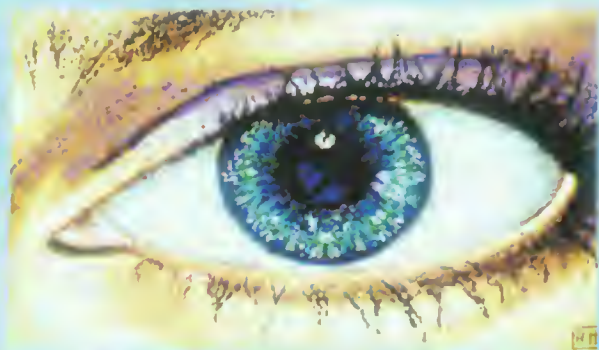
Οπαισθήπατε βούρτσα μπορεί να γίνει ένα τετράγωνο, από τις λειτουργίες του Menu ή από τα πάτημα ενός key. Όταν χρησιμοποιείτε μία βούρτσα, μπορείτε να της αλλάξετε τα μέγεθος και να την περιστρέψετε σε όποια γωνία θέλετε. Μ' ένα άλλο Menu, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έταιμα έγχρωμα γράμματα. Ακόμα παλλές άλλες λειτουργίες έχουν αποδειχθεί πολύ χρήσιμες, και αυτά γιατί έχουν γραφτεί απακλειστικά στη γλώσσα "C". Ένα μεγάλο πρατέρημα του Deluxe Paint III, είναι η ταχύτητα του αυγκρίναντάς τα με τα πραγαύμενα.

ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ΠΡΟΤΕΡΗΜΑ ΤΟΥ DELUXE III



Ολη η πρασαχή μας στάθηκε, σ' ένα καιναύργιο πρατέρημα, την τεχνική του Animation. Υπάρχουν πάρα παλλά θαυμάσια Animation, με υπέροχα γραφικά που έχουν δημιουργηθεί κατά καιρούς στην Amiga, κάνοντας έτσι τα Deluxe Paint III πολύ πιο πρασιτά. Ένα ακόμη από τα βασικά πρατερήματα του Deluxe Paint III, είναι τα πολύ δυνατά συστήματα χειρισμού των Animation VIDEO εικάνων που τώρα τελευταία χρησιμοποιούνται σε παλλά παιχνίδια.

Τα Made αυτά δουλεύει σε δύο μαρφές. Η μία είναι που συμπιέζει τις monies και η άλλη που δεν τις συμπιέζει και αυτό γίνεται λόγω της διαφορετικής μνήμης στην οποία δουλεύουμε. Αν χρησιμοποιήσετε την Uncompressed Mode, τότε δεν πράκειται να πάρετε παραπάνω από δέκα frames σ' ένα Animation, μιλάμε φυσικά για μηχανή με ένα Meg. Σε



compressed Mode μπορείτε να χρησιμοποιήσετε άνετα γύρω στα 20 frames.

Εάν στο δεύτερο Mode χρησιμοποιήσετε 31 frames που τα κάθε ένα είναι 40K τότε χρειάζεστε 1,3 Meg. Τα πράγματα όμως δεν είναι έτσι, το κάθε frame έχει καταχωρηθεί στη μνήμη ως η αλλαγή του προηγούμενου frame. Το τελικό απατέλεσμα ήταν ότι όταν δοκίμασα αυτό το παράδειγμα που σας έδωσα, χρησιμοποίησα μόνο 220K που είναι βέβαια μία μεγάλη βαήθεια γι' αυτούς που έχουν μόνο 1 Meg.

Η άλλη λειτουργία του Animation στο Deluxe Paint III απαιτεί σίγουρα πάρα πολλή μνήμη. Φυσικά έχετε τα δικαιώματα επιλογής. Πολλά χρώματα και υψηλή ανάλυση αλλά φτωχά Animation, ή πλούσιο Animation με λίγα χρώματα και μικρή ανάλυση. Οι χειρισμοί για την έλεγχο του Animation έχουν φορτωθεί μαζί με όλο το πρόγραμμα. Μπορείτε γρήγορα να προσθέσετε ή και να αφαιρέσετε frames, ν' αλλάξετε την ταχύτητά τους και φυσικά μπορείτε να δουλέψετε σε κάθε frame χωριστά.

Ένα προτέρημα που είναι μοναδικό στα Deluxe Paint III είναι η εντολή "Move", που είναι γνωστή ως "Animpainting". Η εντολή "Move" είναι η καρδιά αυτού του συστήματος. Στις βούρτσες μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία κινήσεως, ο χειρισμός τριών εικόνων για κάθε κίνηση, που μπορούν να ενωθούν για τη δημιουργία πολλών frames. Η λειτουργία της εντολής "Move" μπορεί να δουλέψει και αυτόματα. Όταν έχετε ορίσει την εντεταλμένη εικόνα, το μόνο που έχει να κάνει είναι να κάσεις και να δεις το Deluxe Paint III να παίζει το Animation. Αν όμως θέλεις να δημιουργήσεις κάτι καλύτερα, μπορείς να κάνεις το Animpainting μόνος σου. Υπάρχει ακόμα και μία λειτουργία που το κάνει πιο εύκολο και πιο γρήγορο.

Εάν θέλετε να διαρθώσετε κάποια εικόνα καθώς αυτή κινείται στην οθόνη, δεν έχετε παρά να πατήσετε το αριστερό Amiga Meg, και να διορθώσετε τα frames. Το "Animpainting" μπορεί να γίνει και με τα παράξενα αντικείμενα που ονομάζονται Anime Brushes.

Η ΚΙΝΗΣΗ ΣΤΗΝ ΒΟΥΡΤΣΑ

Οα σας μιλήσω τώρα για μια μοναδική λειτουργία του Deluxe Paint III, την πραγματική κίνηση στις βούρτσες. Αυτό φαίνεται στην αρχή απλό, αλλά ο τρόπος που μπορείς να τις χρησιμοποιήσεις και σε πιο μέρος είναι πραγματικά αξιοθαύμαστο. Για να χρησιμοποιήσεις μια AnimBrush πρέπει πρώτα να δημιουργήσεις ένα Animation. Παράδειγμα σχετικό υπάρχει στο εγχειρίδιο του Deluxe Paint. Χρησιμοποιώντας τη λειτουργία της κίνησης μπορείτε να κάνετε Animation στη βούρτσα χρησιμοποιώντας πάνω από είκοσι διαφορετικές εικόνες, δίνοντάς τους όποια κίνηση και περιστροφή θέλετε.

DELUXE PAINT III

Αυτό χρησιμαποιώντας το ως AmigaBrush σε μια αρχική εικόνα με παλύ παράξενα σχέδια μας δίνει πραγματικά εξαιρετικά αποτελέσματα χωρίς κανένα πρόβλημα. Όταν πρασπαθήσετε με την AnimBrush να σχεδιάσετε θα πάρετε διαφορετική εικόνα της AnimBrush αν καθώς τη χρησιμαποιείτε πατάτε το αριστερό Amiga key και αυτά γιατί τότε γίνεται αυτόματα ανανέωση στην εικόνα.

Το σύστημα λειτουργεί με άλες τις επιλογές σχεδίασης του Deluxe Paint. Αυτό σημαίνει, ότι άμα σχεδιάσετε μία καμπύλη με την AnimBrush, και πατώντας το αριστερό Amiga Key, καθώς σχεδιάζετε θα διαπιστώσετε ότι δημιουργήθηκαν αυτόματα όλες οι κινήσεις της καμπύλης διαμέσου της αθόνης. Χρησιμαποιώντας αυτή την τεχνική είναι πιθανό να δημιουργήσετε γρήγορα κίνηση με λιγότερο κόπο.

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ PLAY

Αν αναφερθούμε στα Animation Disk, θα βρούμε σ' αυτή μία Player Utility. Αυτή μπορεί να παίζει Animation χωρίς το κύρια πρόγραμμα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι ελέγχοντας την κίνηση, και ο δεύτερος παυ γίνονται όλα αυτόματα. Φαρτώνοντας το Play ή από το CLI ή από τα SHELL σας δίνονται κάποιες απλές λειτουργίες LOAD, PLAY, ABOUT, and QUIT. Η LOAD λειτουργία συνδυάζεται με μία άλλη την APPEND που σημαίνει ότι μπορείτε να κάνετε LINK σε προγράμματα πριν τα παίξετε. Όταν το πρόγραμμα για animation έχει φορτωθεί μπορούν να γίνουν κάποιες αλλαγές στην ταχύτητα και στην απόχρωση των χρωμάτων από το πληκτραλάγιο. Ο άλλος τρόπος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί το Play είναι σαν Script αρχείο.

Οποιοσδήποτε που θα έχει σκαπό να χρησιμοποιήσει αυτό το σχεδιαστικό πακέτο θα βοηθηθεί παλύ από διάφορα Ascii Text Files που περιέχουν οδηγίες για τα πως μπορείς να φορτώσεις και να παίζεις Animation, χρησιμαποιώντας την εντολή PLAY. Για παράδειγμα "PLAY MICKEY" θα φορτώσει και θα παίζει σ' όποια ανάλυση και αν βρισκεται το "MICKEY". Οι ενταλές που μπορείτε να χρησιμαποιήσετε για να παίξετε το Animation σας δίνουν το δικαίωμα να τις παίξετε σε όποιον χρόνο θέλετε κάνοντας LOOP και άσες φορές θέλετε. Αυτή είναι μια πολύ χρήσιμη λειτουργία, για να δείχνετε Animation χωρίς να χρειάζεται να φορτώνετε τα Deluxe Paint III κάθε φορά που θέλετε να δείτε κάποιες εικόνες παίζοντας έτσι μεγαλύτερη Animation σε μηχανές με μικρότερη μνήμη.



ΤΟ FORMAT ΤΩΝ ΑΡΧΕΙΩΝ

Το βασικό "File Format" για τις εικόνες στην Amiga είναι το IFF. Το Deluxe Paint δέχεται αυτό το Format δίνοντας μας



έτσι το δικαίωμα τις εικόνες που χρησιμοποιούμε σε αυτά να τις χρησιμοποιούμε και σε άλλα σχεδιαστικά προγράμματα. Το Deluxe Paint III δεν σώζει μόνον εικόνες και Brushes σε IFF μαρφή αλλά και Animations. Αυτό σημαίνει ότι Amiga Files μπορούν να μεταφερθούν σε άλλο πρόγραμμα για Animation που χρησιμοποιεί ηχητικά εφέ και μουσική. Αυτό είναι μια εξαιρετική ιδέα γιατί σχεδιάζοντας και κάνοντας κίνηση στα Deluxe Paint III και μεταφέροντάς τα σε ένα άλλο πρόγραμμα συνδυάζοντας την μουσική και το μουσικά εφέ θα έχετε σίγουρα αποτελέσματα.

MAKING THE FILM GO FURTHER

Το μεγαλύτερο πρόβλημα που συνάντησα ήταν να βγω εκτός μνήμης σε λάθος στιγμή. Αν έχετε μόνο ένα Meg μνήμης, θα πρέπει να ακολουθείτε το πορακότ για να γλιτώσετε όσο μπορείτε περισσότερο από περιττές λειτουργίες.

1. Κλείστε το workbench.
2. Σβήστε τις κενές σελίδες.
3. Κόψτε την Brush όσο πιο μικρή μπο-ρείτε.
4. Αν χρησιμοποιείτε πάνω από δύο AnimBrush σβήστε τη μία από την μνήμη.
5. Ελευθερώστε τη λειτουργία Stencil, αν έχετε φτιάξει φυσικά.
6. Σβήστε οποιοδήποτε κενό Frame στο τέλος της Animation.
7. Προσπαθείτε να χρησιμοποιήσετε το Animation που φτιάξατε με λιγότερα γράμματα.
8. Χρησιμοποιείτε μόνο ένα drive (γλιτώνετε έτσι τουλάχιστον 20K).
9. Απαφεύγετε το Half-Brite, Overscan και Interlace.

Αν ακολουθείτε πιστά αυτές τις οδηγίες, θα δημιουργήσετε σίγουρα μερικό ικανοποιητικό Animations αποφεύγοντας τη συνεχή εμφάνιση του μηνύματος που σας προειδοποιεί ότι βγαίνετε εκτός μνήμης. Υπάρχει μία σίγουρη λύση γι' αυτό το πρόβλημα που είναι η αγορά μιας A 2000 με 9 Meg. Όχι και τόσο φτηνή λύση, έτσι δεν είναι;

ΠΑΡΑΓΩΓΟΙ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ

Οι τομείς που αποτελεσματικό μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο Deluxe Paint III είναι το Video Titing και το Animation. Η λειτουργία Over-Scan το κάνει ιδανικό για παραγωγή σε οτιδήποτε πραέρχεται εκτός οθόνης. Γι' αυτή τη δουλειά είναι

το GENLOCK. Αυτό είναι η συσκευή που συγχρονίζει και μιξάρει τις εξωτερικές VIDEO εικόνες με την Amiga. Το Deluxe Paint III είναι ένα όπλο τα βασικά σχεδιαστικά προγράμματα για σχεδιοστές παιχνιδιών που μπορούν να φτιάξουν με αυτό τις bit-map εικόνες.

Οι κοινότητες για Animation λειτουργίες θα είναι ευπρόσδεκτες απ' αυτούς που θέλουν να δημιουργήσουν πολύπλοκα Animations για το παιχνίδι. Άμα είστε ήδη εξοικειωμένοι με το Deluxe Paint III σημαίνει ότι δεν υπάρχει χρόνος για χάσιμα στο Deluxe Paint III.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Εχοντας ασχοληθεί με τα Deluxe Paint III για πολύ καιρό, διαπιστώνω ότι το πιο σοβαρό πρόβλημα είναι η έλλειψη μνήμης. Τα όρια λειτουργίας είναι το 1 Meg. Αυτό είναι το άσχημο νέα για τους A 500 χρήστες, καθώς χρειάζονται επέκταση μνήμης. Όπως όλο το σχεδιαστικό πρόγραμμα, υπάρχουν πράγματα που σου κάνουν εντύπωση, και πρόγραμμα που σε κάνουν να δυσανασχετείς. Αυτό που μου έκανε εντύπωση στα Deluxe Paint III είναι το στυλ του που πραγματικό έχει κάτι το ιδιαίτερο. Μετά από δύο μήνες μπορώ να χρησιμοποιήσω όλες τις λειτουργίες του, ακόμα και μερικό από το κλειδί, ολλό με συνεχή ονοφορό στο εγχειρίδιο.

Η τιμή στο εξωτερικό είναι πολύ ικονοποιητική και θα έμενο εκπληκτος αν έβλεπο να κυκλοφορεί κόπως πορόμοιο πρόγραμμα με λιγότερο κόστος. Έχοντας δει μερικό από το φοντοστικά Animations που έχουν δημιουργηθεί στην Amiga μπορώ να φωντοστώ ότι το Deluxe Paint III θ' ουξήσει κι όλλο τους χρήστες του προγράμματος στην πορογωγή Animations.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΑ DELUXE PAINT

Εάν ήδη έχετε το πρωτότυπο Deluxe Paint III και θέλετε να οπκτήσετε το Deluxe Paint III ή Electronic Arts κάνει αυτή τη διευκόλυνση με κάποιο κόστος φυσικό. Αυτό που χρειάζεται είναι να στείλετε την έκδοσή σας και μία διοφορό για να σας στείλουν το Deluxe Paint III. Το κόστος είναι 50 λίρες αν έχετε το Deluxe Paint και 30 λίρες αν έχετε το Deluxe Paint II, συν 5 λίρες τοχυδρομικό. Αυτό να στολούν στην Customer Services, Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Nr Slough, Berkshire, SL 3 8YN.

THE PRICE IS RIGHT!

Απο τη στιγμή αυτή θα παρουσιάζουμε μερικά computer games που μπορεί να μη διακρίνονται για τα οπουδία γραφικά, την πλοκή ή τον καταπληκτικό ήχο τους, σίγουρα όμως ξεχωρίζουν για την ιδιαίτερα ελκυστική τιμή τους, που τα κάνει προσιτά σε όλους εκείνους που θέλουν απλώς να περάσουν μερικές ευχάριστες στιγμές μπροστά στο monitor του υπολογιστή τους με το joystick στο χέρι.

JOE BLADE

Η αποστολή που πρέπει να φέρετε σε πέρας καθοδηγώντας τον θαρραλέο κομμαντο Joe Blade είναι - θεωρητικά - απλή. Σας έχουν αναθέσει να ελευθερώσετε τους ομήρους που κρατούν οι Ναζί και να καταστρέψετε την εχθρική βάση. Ο δρόμος σας όμως δεν είναι σπαρμένος με ροδά. Τοσο η φυσική σας δύναμη όσο και ο οπλισμός σας είναι περιορισμένα. Έχετε όμως την δυνατότητα να αναπληρώσετε τις οποιοδήποτε απώλειες. Περιπλανώμενοι στη βάση θα ανακαλύψετε τροφή (που αποκαθιστά πλήρως τη δύναμή σας) και πολεμοφοδια που ξαναφορτίζουν το ημιαυτόματο όπλο σας. Αλλά εδώ πρέπει να προσέξετε γιατί στην οθόνη δεν βλέπετε ποσες βολές σας έχουν μείνει και οφείλετε να κάνετε αιματηρές οικονομίες στους πυροβολισμούς (αρχικά σας δίνονται είκοσι βολές). Επίσης, μπορείτε να μαζέψετε διάφορα άλλα αντικείμενα που σας είναι απαραίτητα για να πετύχετε το στόχο σας, όπως κλειδιά που σας επιτρέπουν να μπαινέτε στα κλειδωμένα κελιά και εχθρικές οσάλες που κάνουν την επαφή με τους αντιπάλους στρατιώτες λιγότερο οδυνηρή. Επιπλέον, κάθε φορά που παίρνετε κάποιο αντικείμενο ένα κατατοπιστικό μήνυμα εμφανίζεται στην οθόνη, ενώ το ενοχλητικό "OUT OF AMMO" βγαίνει όταν επιχειρείτε να πυροβολήσετε και σας έχουν τελειώσει τα πολεμοφοδια.

Όμως, το σημείο του παιχνιδιού που ξαφνιάζει (και που ίσως μερικοί τα βρουν σαν τα πια ενδιαφέρον), είναι όταν ανταντάτε μία βάρβα και προσπαθείτε να ενεργοποιήσετε την εκρηκτική της μηχανισμό. Τότε, εμφανίζονται στην αθόνη τα πέντε πρώτα γράμματα του αγγλικού αλφαβήτου με τυχαία σειρά. Εσείς μπορείτε να αντιμετωπίσετε δύο οποιαδήποτε γράμματα (εκτός αν είναι γει-

τανικά) και οκαπός σας είναι να τα βάλετε στη σωστή σειρά μέσα σε τριάντα δευτερόλεπτα. Αν σας φαίνεται απλά, αυτόματα θα ανακαλύψετε ότι αυτή είναι μία από τις μεγαλύτερες δυσκολίες του παιχνιδιού (κυρίως λόγω του χρονικού περιορισμού που προκαλεί άγχος). Επίσης θα παρατηρήσετε ότι μάλις ενεργαπαίξετε την πρώτη βόμβα, αρχίζει να μειώνεται ένας μετρητής που μέ-



ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	61
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	62
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	70

χει εκείνη τη στιγμή ήταν καλλημένος στα 20.00. Όπως αντιλαμβάνεστε πρέπει να ολοκληρώσετε την απασταλή σας προτάμηδενιστεί α μετρητής. Καλό είναι να ρίχνετε συχνά-πυκνά μία ματιά στα κάτω μέρος της αθόνης άπαυ φαίνεται η δύναμή σας, α χρόνο που σας μένει, τα κλειδιά που έχετε, οι άμμοι που απελευθερώσατε και αι βάρβες που έχετε ενεργαπαίξει.

Γενικά, α χειρισμός είναι απλός και εύκολας, αλλά τα γραφικά είναι απλαϊκά και τα scrolling κάπως απόαταμα, ενώ τα ηχητικά εφφέ είναι φτωχά. Θετικά είναι τα γεγανός ότι κάθε φορά που παίζετε, η θέση των διαφάρων αντικειμένων δεν είναι ίδια, πράγμα που αυξάνει τα ενδιαφέρον. Πάντως η χαμηλή τιμή κάνει το παιχνίδι αρκετά ελκυστικά.

ΤΙΤΛΟΣ	: JOE BLADE
HOUSE	: SMASH 16
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	: 1500
TEST	: ATARI ST

GLADIATORS

Στα παιχνίδι αυτό παίζετε τα ρόλα του Σπάρτακου, που έμεινε γνωστός στην ιστορία ως εμπνευστής, οργανωτής και εμψυχωτής της εξέγερσης των ακάβων που λίγα έλειψε να γκρεμίσει τα οικοδόμημα της πανίσχυρης Ρωμαϊκής Αυτακρατορίας.

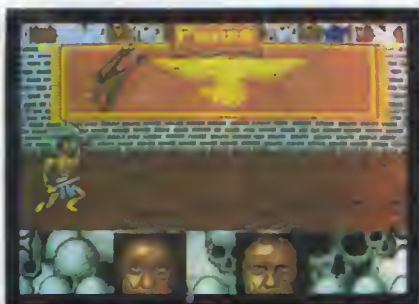
Ο Σπάρτακος ήταν οκλάβος από παιδί, όταν οι Ρωμαίοι έσφαξαν τους γανείς του και παύλησαν τον ίδια στον Λένταυλας. Εκπαιδεύτηκε οκληρά σαν μαναμάχος και έμαθε να χειρίζεται τέλεια το σπαθί, την ασπίδα

και τα ακόντια. Όμως είχε πάντα στα μυαλά του τα άραμα της ελευθερίας και κρατούσε άβεστα στην καρδιά του το μίσος που έτρεφε για τους Ρωμαίους και τα κακό που του έκαναν. Έτσι όταν τον καλούν στην αρένα καταλαβαίνει ότι ήρθε η παλυπόθητη στιγμή της εκδίκησης. Πρέπει, μπροστά στον ίδιο τον αυτακράτορα Κράσσο, να αντιμετωπίσει τους πια έμπειρους μαναμάχους εξοτνώναντάς τους και να υπερπηδήσει όλα τα εμπόδια που θα βρεθούν στα δρόμα του.

Οι αντίπαλοι χροαιμαπαϊούν διαφορετικές τακτικές και είναι αρκετά επιδέξια, γι' αυτά



THE PRICE IS RIGHT!



προσέξτε τους χειρισμούς σας. Πρέπει να χτυπήσετε με ακρίβεια και οβελτάδα, αν βέβαια θέλετε να επιβιώσετε.

Το παιχνίδι υστερεί κάπως σε γραφικά γιατί δεν είναι εξ' αρχής γραμμένο για τους νέους 16-bit υπολογιστές, αλλά έχει μετατραπεί από τις 8-bit μηχανές. Πάντως ο ήχος είναι αρκετά καλός. Στα θετικά στοιχεία του παιχνιδιού συγκαταλέγονται η ποικιλία των αντιπάλων (που δεν είναι πάντα άνθρωποι), η δυνατότητα πολλαπλών αμυντικών και επιθετικών κινήσεων (σε συνδυασμό πάντα με τα όπλα που έχετε) και κυρίως η χαμηλή τιμή του παιχνιδιού.

Όλα αυτά ουνιστούν μία αρκετά καλή αγορά, που θα σας χαρίσει κάποιες ώρες ευχά-

ριστης ψυχαγωγίας. (Προσοχή: για τον ATARI ST το παιχνίδι διατίθεται μόνο σε δι-σκέτα διπλής όψης).

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	69
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	61
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	61
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	67

ΤΙΤΛΟΣ	: GLADIATORS
HOUSE	: SMASH 16
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
TIMH	: 1900
TEST	: ATARI ST



Ας περιγράψουμε όμως τα παιχνίδια από την αρχή για να μπιρδέτε να παροκαλυφθείτε την παρουσίαση. Μετά τα φόρτωμα, μια σειρά από επιλογές εμφανίζεται και σας επιτρέπει να διαλέξετε: Αν αι αντιπαλαιο στρωτώτες θα ακατώνανται με μία βαλή (EASY), ή με δύο (HARD), αν θα παίζετε στα εύκαλα κάστρο (ONE) ή στα δύσκαλα (TWO), αν θα έχετε ήχα και αν θα σας εμφανίζονται τα διάφορα μηνύματα ενώ παίζετε (απαραίτητα για ταυς μη πεπειραμένους - καυραστικά για ταυς γνώστες). Κατόπιν αποφασίζετε να θέλετε απλώς ν' ανατινάξετε τα κάστρο ή να σώσετε και αμήρους και πόσους (για ταυς μαζαχιστές). Στα πάνω δεξί μέρος της οθόνης βλέπετε τα χτυπήματα παυ έχετε δε-χτεί (στα 50 ταξιδεύετε για τάπαυς χλαερούς),

ταν απλιαμό σας (αρχικά 99 βολές) και τα κλειδιά παυ έχετε μαζέψει.

Ξεκινάτε από τα ισόγεια και μπαρείτε να μετακινηθείτε με το ασανσέρ σταν πρώτα και σταν δεύτερο άροφο καθώς και στα υπόγεια (αλλά μάνα αν έχετε βρει τα elevatar pass). Οι απύλειες πυρομαχικών δεν είναι σοβαρό πρόβλημα, γιατί αυναντάτε αρκετά κιβώτια με πλαύσια περιεχόμενα. Η ενέργεια πρέπει να σας προβληματίσει περισσότερο γιατί η τροφή (παυ μειώνει τα hits κατά δέκα) και αι πρώτες βοήθειες (παυ μηδενίζουν τα hits) είναι αρκετά σπάνια ευρήματα. Επιπλέον, πρέπει να προσέχετε παυ και τι πυροβολείτε γιατί μπαρεί κα-τά λάθος να καταστρέψετε χρήσιμα αντικείμενα ή να χτυπήσετε ταυς δυναμίτες (αι αυνέπειες είναι

ΤΙΤΛΟΣ	: EAGLES NEST
HOUSE	: SMASH 16
FORMATS	: ATARI ST, AMIGA
TIMH	: 1500
TEST	: ATARI ST

ΓΡΑΦΙΚΑ	66
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	63
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	75
ΠΑΚΕΤΟ	50
ΑΝΤΟΧΗ	68
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	82

ΓΕΝΙΚΑ 73

γνώστες). Καλά είναι να μαζεύετε ταυς θησαυρούς παυ διατηρούν αι αξιωματικά στις ιδιωτικές ταυς αλλαγές (βάζα, πίνακες, διαμάντια κ.τ.λ) και να ακατώνετε και ταυς αξιωματικούς γιατί έτσι αυξάνεται παλύ τα ακαρ. Σημαντικά ρόλο παίζουν τα κλειδιά παυ είναι απαραίτητα για να περνάτε από τις μεταλλικές πόρτες. Τα controls είναι απλά, αλλά α τρόπος που πυροβολάτε κάπως περίεργος και θέλει λίγη εξάσκηση στην αρχή. (Υπατίθεται ότι μπαρείτε να παίζετε και με τα cursor keys αλλά κάπ τέτοια στάθηκε αδύνατα για μας!). Τα γραφικά είναι υποφερτά και τα scrolling απόταμα, αλλά η πληθώρα των δωματίων και των αντικειμένων καθώς και η έκταση της κάθε πίστας μεγαλώνουν τα ενδιαφέρον. Οπωσδήποτε πρόκειται για το καλύτερο από τα τρία παιχνίδια.

Το πρώτο πράγμα που επισημαίνει κανείς αμεσώς είναι ότι η υποθεση του Joe Blade, μονο που το παιχνίδι είναι περισσότερο ενδιαφέρον και πολυπλοκο. Στοιχος σας είναι να διεισδυσετε οσο πιο βαθεια μπορείτε στα αδυτα της "Φωλιας του Αετου", που δεν είναι τιποτα αλλο απο ενα εχθρικο καστρο χτισμενο σε στρατηγικη θεση, το οποιο φυλαγεται απο πολυαριθμα στρατευματα. Πρεπει να ελευθερωσετε τους τρεις κρατουμενους (προτου υποκυψουν οτα βαοανιστηρια) και να τιναξετε τη βαση στον αερα.

USER'S Mail Order

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 5 1/4

MAXELL
TDK
PARROT
EAGLE
FUJI
SONY
BASF
DATALIFE
NONAME

KOYTI 10
KOYTI 10
KOYTI 10
KOYTI 10
KOYTI 10
KOYTI 10
KOYTI 10
KOYTI 10

2.200
2.400
2.450
1.450
2.150
2.250
2.000
2.100
1.100

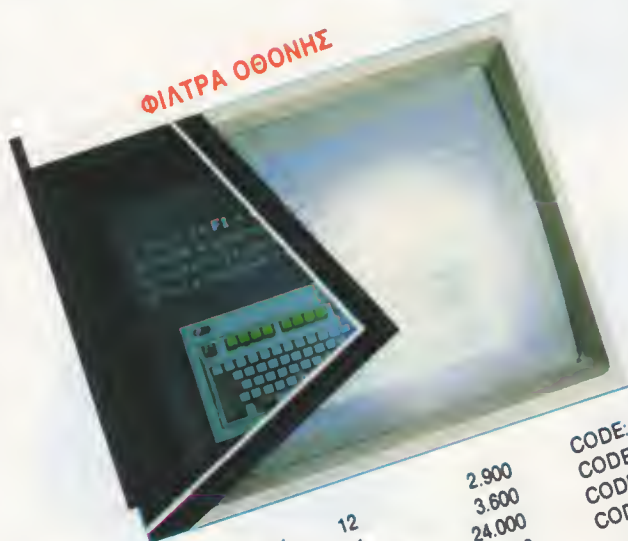
CODE: D10
CODE: D11
CODE: D12
CODE: D13
CODE: D14
CODE: D15
CODE: D16
CODE: D17
CODE: D18



ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3 1/2

MAXELL	KOYTI 10	3.800	CODE: D01
TDK	KOYTI 10	4.650	CODE: D02
PARROT	KOYTI 10	3.750	CODE: D03
EAGLE	KOYTI 10	3.300	CODE: D04
FUJI	KOYTI 10	3.900	CODE: D05
SONY	KOYTI 10	4.100	CODE: D06
BASF	KOYTI 10	3.800	CODE: D07
DATALIFE	KOYTI 10	3.600	CODE: D08
NONAME	KOYTI 10	2.500	CODE: D09

ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΗΣ



ΜΟΛΥΒΔΟΥ
ΜΟΛΥΒΔΟΥ
OLYMPUS
KEYMAX

12
14
12, 14
12, 14

2.900
3.600
24.000
12.000

CODE: T13
CODE: T14
CODE: T15
CODE: T16

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ DISK DRIVES

5 1/4 1.100
3 1/2 1.100
3 1.400

CODE: T17
CODE: T18
CODE: T19

ΚΑΛΩΔΙΑ



ΔΕΥΤ. DISK DRIVE		2.000	CODE: C009
CASSETTE		1.150	CODE: C010
SCART	AMIGA 5m	3.000	CODE: C011
	AMSTRAD 5m	4.000	CODE: C012
	ATARI 2m	3.000	CODE: C013
	ARCHIMEDES 2m	1.850	CODE: C014
PARALLEL	STANDARD SIZE	1.400	CODE: C001
	3m	2.850	CODE: C002
	5m	4.000	CODE: C003
	10m	7.000	CODE: C004
SERIAL	3m	3.450	CODE: C005
	5m	4.800	CODE: C006
AMSTRAD 6128	STANDARD SIZE	1.850	CODE: C007



QUICK SHOT II TURBO
3.800
CODE: J02



176 Y TURBOBOARD
QUICKJOY

4.800
CODE: J12

PRINTER STAND

UNIVERSAL	2.100	CODE: T18
PRO	2.350	CODE: T19
PROPLUS	4.100	CODE: T20



ATARI 520 ST FM POWER PACK

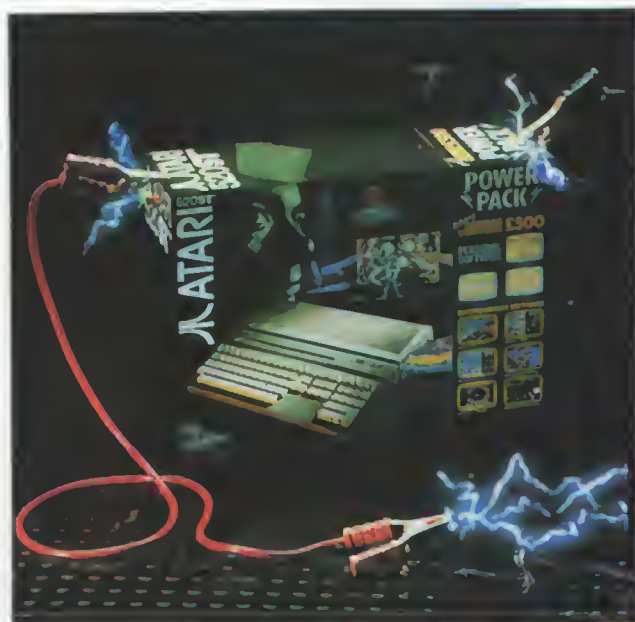
Ο ΓΝΩΣΤΟΣ ΣΑΣ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΣΕ ΜΙΑ ΥΠΕΡΟΧΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΜΑΖΙ ΜΕ 20 ORIGINAL GAMES ΔΩΡΟ ΟΠΩΣ: AFTERBURNER - RTYPE - GAUNTLET II - SUPER HANG ON - SPACE HARRIER - OVERLANDER - SUPER HUEY - STARGLIDER - ELIMINATOR - NEBULUS - PACMANIA - PREDATOR - BOMB JACK - BOMBUZAL - XENON - DOUBLE DRAGON - BLACK CAMD - OUT RUN - STAR GOOSE - STAR RAY ΜΗΝ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΤΟΥ POWER PACK. ΤΙΜΗ USER 98.000 CODE: P02

- MONITOR AMIGA 1084P ΤΙΜΗ USER 89.000 CODE: P03
- MONITOR ATARI SC1224 ΤΙΜΗ USER 85.000 CODE: P04
- MONITOR ATARI SM124 ΤΙΜΗ USER 39.000 CODE: P05

ΕΑΝ ΜΕΝΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ 8234367 ΓΙΑ ΑΜΕΣΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ! (ΓΙΑ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΜΟΝΟ ΑΝΩ ΤΩΝ 30.000 ΔΡΧ)

AMIGA USER-PACK

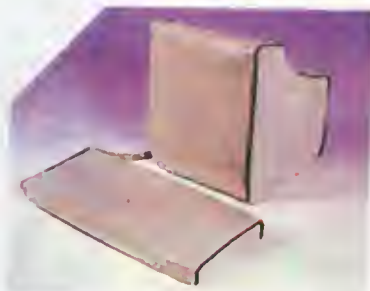
ΤΩΡΑ Η ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ AMIGA ΣΕ ΜΙΑ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΤΙΜΗ! ΤΟ USER-PACK ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙ ΝΑ ΠΛΗΡΩΣΕΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ. QUICKJOY SV 119 ● MOUSE PAD ● ΚΟΥΤΙ 10 ΔΙΣΚΕΤΤΩΝ ● ORIGINAL SOFTWARE ● MOUSE ● ΒΙΒΛΙΑ ΟΔΗΓΙΩΝ ● DEMONSTRATION DISK ● ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ WORKBENCH 1.3 ● BASIC ● 1 ΧΡΟΝΟ ΕΓΓΥΗΣΗ ● ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΗ ΤΙΜΗ 139.000 ● CODE: P01



QUICKJOY 119 JUNIOR
1.400 CODE: J06



ΚΑΛΥΜΑΤΑ



LASE	PC	3.300	CODE: K001
LASE	HOME	2.800	CODE: K002
LASE	PRINTER	2.100	CODE: K003
LASE	MONITOR	2.200	CODE: K004
LASE	C-64/28	2.200	CODE: K005
LASE	ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ	1.500	CODE: K006
MATRIX	PC	2.200	CODE: K007
MATRIX	HOME	2.200	CODE: K008
MATRIX	PRINTER	1.200	CODE: K009
MATRIX	MONITOR	2.200	CODE: K010

ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ



QUICK SHOT	XIII	4.700	CODE: J12
GP 500		5.400	CODE: J13
MAGIC		5.400	CODE: J14
QUICKJOY	SV201	5.450	CODE: J15

JOYSTICKS



COMPETITION JOYBOARD ELITE PRO 5000 7.300 CODE: J03
6.950 CODE: J04
5.100 CODE: J05



MOUSE
PC IBM COMPATIBLES 11.500 CODE: J23



MOUSE PAD

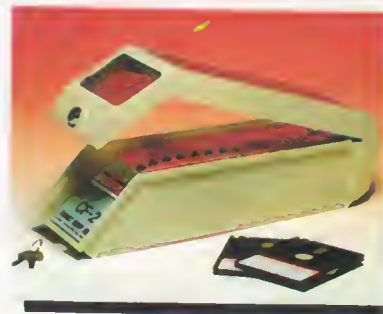
OFFICE DATA 900 CODE: J21
TURBO 900 CODE: J22
LASE 1.000 CODE: J23



OFFICE DATA	3 1/2, 3	40 ΘΕΣΕΩΝ	2.100	CODE: T01
OFFICE DATA	3 1/2, 3	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T02
OFFICE DATA	5 1/4	50 ΘΕΣΕΩΝ	2.100	CODE: T03
OFFICE DATA	5 1/4	100 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T04

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

OFFICE DATA	3 1/2	15 ΘΕΣΕΩΝ	1.200	CODE: T05
FAC-PAC	3 1/2, 3	12 ΘΕΣΕΩΝ	1.300	CODE: T06
FAC-PAC	3 1/2, 3	25 ΘΕΣΕΩΝ	1.550	CODE: T07
FAC-PAC	5 1/4	60 ΘΕΣΕΩΝ	2.400	CODE: T08
TAI-PAC	3 1/2	80 ΘΕΣΕΩΝ	2.700	CODE: T09



TAI-PAC	3 1/2	100 ΘΕΣΕΩΝ	3.500	CODE: T10
TAI-PAC	3 1/2	210 ΘΕΣΕΩΝ	5.700	CODE: T11
TAI-PAC	5 1/4	300 ΘΕΣΕΩΝ	6.000	CODE: T12

MONITOR STAND

12"	4300	CODE: T21
14"	5.400	CODE: T22

USER'S Mail Order

USER

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ ΜΕ «X»

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΜΕ ΚΑΘΑΡΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

☐ ☐ ☐

Κος Κα Δις

ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΑΡΙΘΜΟΣ

Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛ.

ΗΛΙΚΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:

№ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΑΠΟΣΤΕΛΟΜΕΝΟ ΠΟΣΟ: ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΜΗ USER	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

ΣΥΝ. ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- ΣΤΕΛΝΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ ☐
- ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ
ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ, ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ☐



- ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΕΠΙΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ
- ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 16%

USER

ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ Ε.Π.Ε.

ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗ 24 ΑΘΗΝΑ

Τ.Θ.: 26154



ΣΤΙΣ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ, ΠΩΣ ΘΑ ΞΕΡΕΤΕ ΠΟΙΟΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΜΠΙΣΤΕΥΕΣΤΕ;

Στις μέρες μας η αντικειμενική πληροφόρηση για τα computers είναι πολύ ελλιπής. Καταστήματα με άπειρους πωλητές, ελλιπή οργάνωση, ανύπαρκτη υποδομή. Ο κάθε ένας λέει τα δικά του και προσπαθεί έτσι να σας μπερδέψει

περισσότερο. Μην τους πιστεύετε. Όμως η EASYTECH έχει ξοδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγάλη εταιρεία στον χώρο των Ανταλλαγών Η/Υ,



προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές, και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

Γιατί στο τέλος τέλος, αν δεν εμπιστεύεστε την EASYTECH, τότε ποιον θα εμπιστεύεστε;

" E A S Y T E C H "

ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188

ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 11472

ΤΗΛ: 6438784

Μ Ε Ε Μ Π Ι Σ Τ Ο Σ Υ Ν Η

ՀԱՅԿՈՎՃԱՅ



ՀԱՅԿԼԱՐՃԵ